

ISSN.0295 - 5814

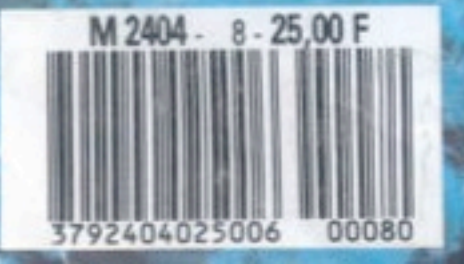
MSX EST-IL COULE ?

UN BILAN COMPLET

STREAP A LA 27

LE PLAN INTEGRAL DE GONNIES

MUSIQUE : LES SONS DES LECTEURS



JUIN 1987 N° 8 25 F
Suisse : 8,00 FS - Belgique : 183 FB

MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
49, Bd Saint Germain 75005 PARIS - TEL. 43.29.35.85

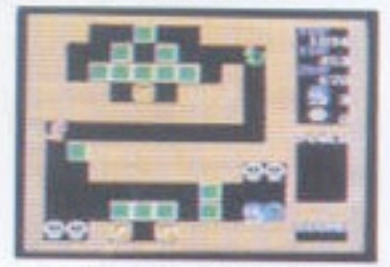
NOUVEAUTES MSX

LOGICIELS POUR MSX HAL - KONAMI

CARTOUCHES

PLUS DE 100 MODELES DISPONIBLES

EGGERLAND



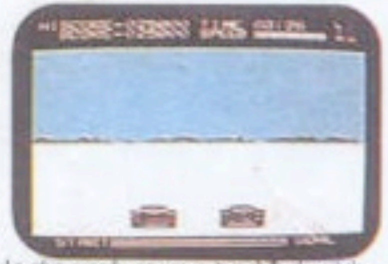
Jeu d'aventures en 115 tableaux, plus ceux que vous pouvez créer.

KUNG FU II



Arts martiaux plus percutants que le célèbre KUNG FU I.

KONAMI HYPER RALLY



La plus grande course automobile du siècle. Prenez le volant et faites démarrer le moteur.

ANTARTIC ADVENTURE 2



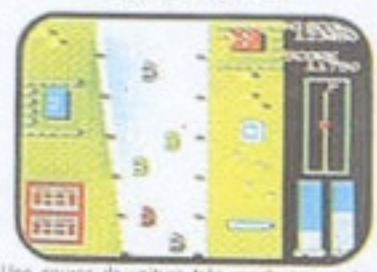
Avec Mega Rom. Le délire sur la banquise. Encore plus de tableaux et plus de graphismes qu'Antartic 1.

NEMESIS



Guerre des étoiles. Un des meilleurs jeux.

ROAD FIGHTER



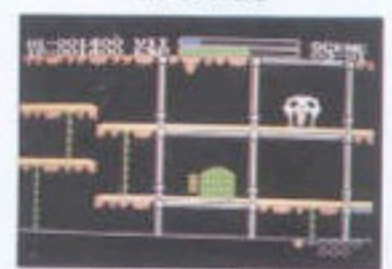
Une course de voiture très rapide au graphisme étonnant.

GAMES MASTER



Pour réussir tous vos tableaux de tous vos jeux, à vous les meilleurs scores.

GOONIES



Jeu d'aventures tiré du célèbre film.

VAMPIRE KILLER

MSX 2



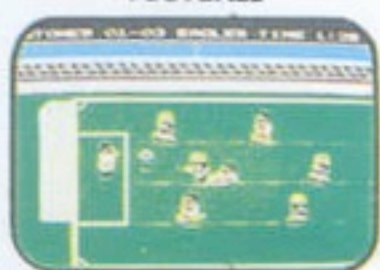
Avec Mega Rom Tremblez !!! Les vampires attaquent. Un graphisme jamais vu.

KNIGHTMARE



Plongez dans une saga romanesque, animée de monstres surréalistes dans un château tout droit sorti de la mythologie. Un jeu d'aventures pour experts.

FOOTBALL



Descente rapide, coup franc, le football européen très vivant et réaliste. Faites vite partie de l'Equipe Konami.

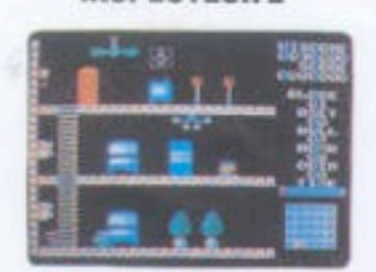
HOLE IN ONE



Une simulation de golf des plus réalistes, avec des parcours redéfinissables par vous-même.

LES NOUVEAUTES

INSPECTEUR Z



L'inspecteur Z et son adjoint KOJI doivent récupérer un document secret caché dans un immeuble de cinq étages.

RAMBO



Le valeureux héros du cinéma part en mission libérer des prisonniers retenus en Indochine.

PLANETE MOBILE



Une épopée de l'espace. Allez en éclaireur découvrir une nouvelle planète.

RAMBO SPECIAL

MSX 2



Avec Méga Rom. Ses tableaux, plus nombreux que Rambo, et ses graphismes vous couperont le souffle.



MICROS MSX
PUBLICATION MENSUELLE
EDITEE PAR MIEVA PRESSE

REDACTION - ADMINISTRATION ABONNEMENTS - SIEGE SOCIAL
95, RUE DES MOINES, 75017 PARIS
TEL. (1) 42.63.56.56

MIEVA PRESSE
« MICRO IMAGE ELECTRONIQUE VIDEO ACTUALITE PRESSE »
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 2000 F
N° DE SIRET: 332890888
CODE APE: 5120
ISSN 0295-5814
DEPOT LEGAL A PARUTION

DISTRIBUTION
NMPP

PUBLICITE
FRANCOISE REDUREAU
TEL.(1) 42.26.76.73

DIRECTRICE DE LA PUBLICATION
CORINNE MONGUILLON

CONTROLEUR DE GESTION
ALAIN TATEM

ADMINISTRATION
GEORGES GONNOT

COMITE DE REDACTION
DANIEL MARTIN,
ERIC MINSKY-KRAVETZ,
FREDERIC LAUDET,
CHRISTOPHE HACHERDOL.

REDACTEUR EN CHEF
ERIC MINSKY-KRAVETZ

REDACTION
FREDERIC LAUDET, DANIEL MARTIN,
PASCAL COURTEHEUSE,
CHRISTOPHE HACHERDOL,
YANNICK GALLOIS,
JOSEPH PAUMIER.

SECRETAIRE DE REDACTION
LAURENCE IVANES

MAQUETTE
FLORENCE NIVELET

COUVERTURE
PHOTO ERIC MINSKY-KRAVETZ

ILLUSTRATIONS
LAURENT CARDON

CORRESPONDANT FRANCE-NORD ET PAYS-BAS
PATRICK WIBAUT

ONT COLLABORE A CE NUMERO
JEAN-FRANCOIS BALAINE,
LAURENT KNOLL, JAMEL TAYEB,
FREDERIC PUTEAUX, YVES VINCENT,
ACHOUR HAMITOUCHE,
BERNARD BODECOT,
PHILIPPE LEVRIER, THIERRY LEROY,
WALTER CIERI, ERIC DEMOUSELLE,
DENIS ANDLAUER.

PHOTOCOMPOSITION
COMPOSETTING
20, RUE CHORON, 75009 PARIS

PHOTOGRAVURE COULEUR
EFA
36 BIS, RUE DU BORREGO
75020 PARIS

PHOTOGRAVURE, IMPRIMERIE
DURAND,
9 RUE DU MARECHAL-LECLERC
28600 LUISANT

JUIN 1987 - N° 8

Editorial

DEJA DEUX ANS...

MICROS MSX fête son deuxième anniversaire à la parution de ce numéro. Déjà deux ans depuis le N° 1. Trente-trois mois ont passé depuis l'invasion des premiers ordinateurs MSX en France. A cette occasion, notre dossier du mois est un bilan complet de la situation du standard nippon en France.

Les participants des concours se sont plaints du peu de temps que nous leur laissons pour réaliser des programmes corrects. Nous avons décidé de prolonger la date limite du Concours N° 4 jusqu'au 30 Juillet 87, idem pour celui d'ID. Toutefois nous publierons les résultats d'une première sélection dans notre prochain numéro, alors ne perdez pas de temps pour nous faire connaître vos créations originales. Quant au Concours photo, il devient permanent. Les premières œuvres reçues sont insuffisantes. L'attraction de l'été devrait stimuler vos inspirations et multiplier les occasions...

Chassons toute ambiguïté. MICROS MSX a changé de look mais pas de tendance. Le dernier numéro et la page 27 de celui-ci pourraient troubler les certitudes de certains lecteurs. Par souci professionnel, nos tests à la loupe sont toujours détaillés et largement documentés. Les photos d'écrans publiées n'engagent la responsabilité que de l'auteur du logiciel et en aucun cas notre bon goût, subtil et délicat. Pourtant aucune lettre de mère indignée ou du Ministère de l'Intérieur ne nous sont encore parvenues mais nous avons tellement honte de témoigner de certains libertinages au sein de la communauté MSX, que nous devons nous justifier.

Fermons cette parenthèse et signalons que pour notre anniversaire, nous proposons un super cadeau aux nouveaux abonnés... une collection gratuite.

Eric Minsky-Kravetz
Rédacteur en Chef



ATTENTION
MICROS MSX N° 9

sort la 4e semaine du mois de Juillet. Un numéro spécial vacances en vente jusqu'à la fin Septembre.

« Opinions - Humeur - Infos... »

X'PRESS 16: ENFIN COMPATIBLE MSX!

Dans notre premier numéro de MICROS ID, nous vous avions présenté le micro-ordinateur X'PRESS 16 de Spectravidéo. Si ses caractéristiques sont bien celles décrites par Daniel Martin, deux inconvénients majeurs méritent d'être signalés: le clavier est de qualité fort douteuse et surtout il ne dispose que d'un seul port d'extension à la norme PC. Un élément peut cependant jouer en sa faveur: l'alimentation, certes de faible puissance, ne comporte pas de soufflerie, dispositif ayant tout destiné à détruire l'équilibre nerveux de l'utilisateur. Les spécialistes en matière de chauffage d'appoint reconnaîtront là tous les avantages du convecteur par rapport au radiateur soufflant! En attendant l'hiver, vous pourrez toujours, grâce à l'adjonction de l'interface MSX référencée SV-811 et enfin disponible au prix de 890 FF transformer votre X'PRESS 16 en console de jeux MSX.

Voyons de plus près le contenu de cette boîte d'extension: une carte comprenant un CPU Z80 avec la ROM du MSX 1 et venant s'enficher dans l'unique slot PC de la machine. Après avoir pratiqué la découpe du cache permettant la communication vers l'extérieur, vous serez en mesure de greffer l'appendice de plastique à l'unité centrale (voir notre photo). Celui-ci se compose, outre d'une vis de fixation, d'un port cartouche à la norme MSX accompagné de deux prises pour manettes de jeux. Un commutateur à deux positions vous permet alors de choisir entre la fonction «Computer», c'est-à-dire compatible PC et la fonction «MSX Game», autrement dit console de jeux MSX. Le prompt du DOS laisse alors place au message <MSX system version 1.O> dès la mise sous tension.

Pourquoi employer le terme de console de jeux plutôt que celui de compatible MSX? Tout simplement parce que Spectravidéo n'a pas prévu, du moins pour l'instant, d'inclure la gestion du clavier PC par la carte MSX. Impossible dans ces conditions de communiquer avec cette carcasse autrement que par l'intermédiaire des joysticks. Il faudra donc se contenter dans l'immédiat de détruire les envahisseurs à l'aide d'un manche. Autre détail n'ayant pas échappé à notre sens... auditif: en plus de la sortie Péritel, le son emprunte la direction de l'amplificateur de la carte PC via son haut-parleur intégré, avec impossibilité d'en ajuster le volume. Il convient de débrancher préalablement le HP pour ne pas effrayer les voisins. Enfin, ma plus grande déception concerne la compatibilité uniquement MSX 1 alors que l'unité centrale intègre d'origine le très puissant processeur vidéo du MSX 2. Seuls les 16K supplémentaires du BIOS étendu empêchent l'exécution des cartouches spécifiques MSX 2.

Dommage... Dommage que cette extension arrive si tard et avec autant de défauts, aussi absurdes les uns que les autres. Franchement, à prix égal, que choisiriez-vous entre un système MSX 1 64K complet et un adaptateur de cartouches de jeux MSX 1, en admettant que vous ayez déjà acquis un X'PRESS 16!





Remarque: il est possible de charger les jeux à partir d'un lecteur de disquettes MSX connecté au slot du SV-811, à condition qu'ils soient autoexécutables, c'est-à-dire sans intervention au clavier.

VERSION 1.4 DE MULTITEXT

Après les versions 1.1 et 1.2, voici la 1.4 qui pallie aux deux inconvénients majeurs des précédentes, concernant d'abord le plantage systématique du programme en cas d'erreur au cours d'un accès disquette. Désormais, les messages s'affichent de manière claire et pacifique: *Protection d'écriture*, *Disquette absente*, ou plus simplement *Disquette erreur*.

Le deuxième bug concernait la compatibilité MSX 2. En effet, la couleur 15 (blanc) ne se trouvait pas correctement initialisée dans la palette du VDP2. Il en résultait l'absence des messages suivants: taille mémoire du texte, numéros de page, de ligne et de colonne, menu d'aide et, plus grave encore, la liste des fichiers présents sur la disquette! Seul le texte lui-même - heureusement en gris - était lisible. Certaines fautes de traduction du texte de présentation ont même été corrigées. Par contre, un nouveau bug subsiste: les 32K mémoire des pages du haut

« Opinions - Humeur - Infos... »

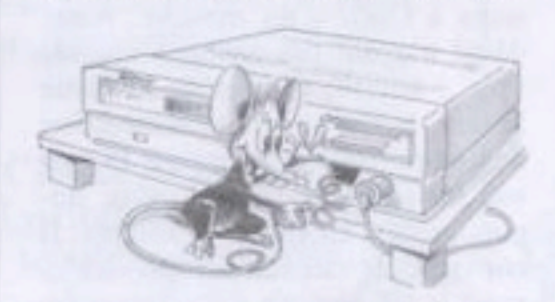
ne sont pas pris en compte si ceux-ci se trouvent en slots secondaires. Ce cas se rencontre sur les MSX 2, avec lesquels la place disponible n'est que de 22887 octets par texte. Pour atteindre les 55399 octets, il faut rajouter une cartouche d'extension de 64K RAM! Alors si vous décidez de faire l'acquisition d'une cartouche Multitext, vérifiez qu'elle annonce bien V 1.4 dans le menu principal, et surtout ne vous attendez pas à la perfection avant la version... 6.97?

LPDV VERSION MSX 2: GRAPHISME DECEVANT

Infogrames peut se vanter d'avoir réalisé une bonne opération en éditant l'adaptation de la célèbre bande dessinée de François Bourgeon *Les Passagers du Vent* sous forme d'un jeux d'aventure tout à fait original. Le scénario reprend fidèlement celui de la B.D. tandis que l'action évolue au coup par coup en fonction des choix qui vous sont offerts et du déroulement des dialogues laissé à votre libre arbitre. Le point fort du logiciel, qui en fait aussi son principal intérêt, réside dans la qualité superbe de ses graphismes. Déjà vendu à plus de trois millions d'exemplaires, il tourne sur compatibles IBM PC, Amstrad, Thomson et bien sûr MSX 2. Cette dernière version, puisque c'est elle qui vous intéresse, se distingue des autres par sa musique bien agréable à entendre, mais également par ses dessins plutôt décevant pour la résolution de 512×212 pixels en 256 couleurs (parmi 512) disponible sur MSX 2. En comparaison avec la version compatible PC, qui nécessite une carte graphique de type EGA (256K VRAM), la fenêtre d'écran a été diminuée en largeur pour éviter un aplatissement de l'image (respect du rapport horizontal/vertical). La finesse et la netteté des dessins s'en ressent, et c'est dommage, car même si le prix d'une carte EGA dépasse à lui seul celui d'un MSX 2, les possibilités graphiques des deux systèmes sont assez approchantes. Pour en revenir aux *Passagers du Vent*, leur aventure ne s'achève pas encore dans cette première partie, qui sera prochainement suivie par une deuxième disquette, où... mystère

700 FRAGILE

Nous avions fait un test élogieux du HB-700 F, reconnaissons-lui maintenant quelques défauts avec un peu de recul. Le contrôleur du lecteur de disquettes est d'une lenteur impardonnable. Le radiateur, situé à l'arrière gauche de l'unité centrale, est largement insuffisant. Le 700



supporte mal une utilisation ininterrompue de plusieurs heures. La surchauffe du couvercle métallique peut aisément remplacer un radiateur d'ambiance (faites "tourner" un 501F toute une journée, il restera aussi frais que votre teint de jeune fille). Le clavier souffre d'une qualité très moyenne par rapport à celui du 500 et les deux trépieds qui permettent son inclinaison ne supportent pas longtemps une frappe virile. Plus délicats sont les connecteurs de joysticks. En effet, nous conseillons une approche douce et délicate de ces orifices. Les ports joysticks sont directement soudés au circuit qui assure leur liaison par souci d'économie et ne se soutiennent pas à la façade. Souvent les câbles de joystick ou de cat (surtout du cat) se nouent. Ces nœuds rebelles provoquent une pression suffisante sur le connecteur pour entrainer une rupture du circuit porteur. Si vous tombez en panne de manette ou de trackball, vérifiez d'abord l'état du circuit avant d'envisager le remplacement des accessoires coupables. En bref, veillez à ce que les câbles soient toujours lisses ou correctement enroulés. Inutile de préciser que la garantie n'intervient pas dans ce cas malgré une erreur flagrante de conception.

CONNECTIONS SYNTHES

Vous saviez déjà que la connexion des synthés Yamaha à tous ordinateurs MSX était possible soit en fabriquant un connecteur vous-même (voir STANDARD MSX N° 2), soit en vous fournissant l'interface UCN O1. Cette dernière n'est plus disponible et MSX Vidéo Center propose en remplacement le câble de connexion du synthé vocal de Techni-Musique (voir page 32 de MICROS MSX N° 6). Notons au passage qu'il le vend au prix exorbitant d'environ 240 F, à peu près le double de la valeur d'un tel câble et pratiquement les 2/3 du prix d'un VIS 503. La rareté se paye. Signalons que la boutique Clavius commercialise également un adaptateur rigide, mieux adapté et surtout à un prix très honnête d'environ 90 F. Clavius, 129, rue du Faubourg du Temple, 75010 PARIS, Tél. 46.07.20.90.

CONCOURS RESEAU MSX

Réseau MSX organise un concours d'images. Il doit illustrer la saga de F. Bourgeon des "Passagers du Vent" et comporte deux sections :

— un concours de dessins créés à l'aide d'un ordinateur et sortis sur une imprimante.

— un concours de photos couleurs (tirage papier ou dia).

« Opinions - Humeur - Infos... »

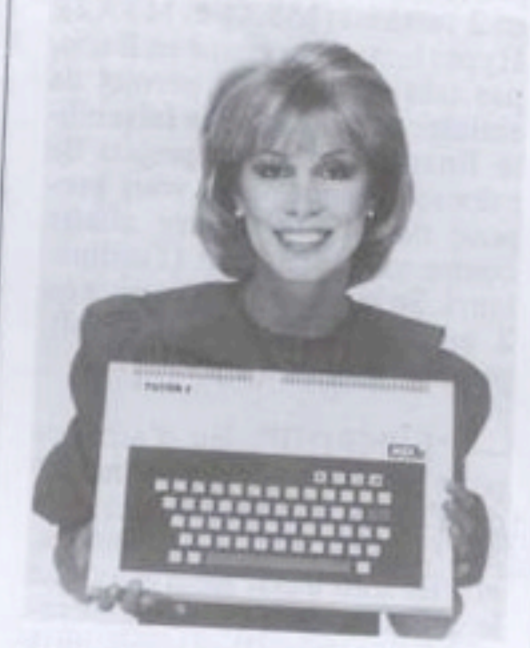
Ce concours a été lancé à l'occasion du salon Microtex'87, il sera présenté à la Foire Internationale du Livre et clôturé le 30 Août. Les gagnants se verront offrir plusieurs prix : un VG 8235 pour la partie dessin, un VG 8280 pour la partie photo, des logiciels et des albums de B.D. de l'éditeur Glénat. La remise des prix aura lieu le 4 octobre 87 au salon Audio-Vidéo. Pour tous renseignements complémentaires, contactez Réseau MSX, rue du Grand Veneur, 13-15, 1170 BRUXELLES ou rue des Combattants, 7, 6564 FAURDEULX, BELGIQUE, tél. 19-32 64/771406.

SUITE RUBRIQUE NECROLOGIQUE

Pour compléter notre rubrique nécrologique du N° 7, donnons notre bénédiction au défunt MSX MAGAZINE que nous n'avons pu confesser avant son dernier souffle.

NOUVEAU MSX2

Une nouvelle console MSX2 pénètre sur notre continent à pas de loup : "TUTOR 2". D'un design très dépouillé, en 128 Ko RAM et 128 Ko VRAM, sans drive intégré, elle propose des connexions classiques : 2 ports cartouches (l'un en façade, l'autre à l'arrière), 2 connecteurs joysticks sur le côté droit, sorties audio/vidéo, RGB, magnétophone à cassettes. Quelques originalités ont éveillé notre curiosité : des touches de curseur en ligne horizontale, deux connecteurs d'imprimantes, un potentiomètre pour le niveau sonore (placé sur la droite), une horloge à aiguilles, des touches de fonction implantées sur la face gauche de la console. Est-ce une nouvelle approche d'agencement pour les futures consoles MSX? Notons à son désavantage une alimentation extérieure très encombrante et un clavier QWERTY façon gomme ou de type calculatrice.



TUTOR 2 sera disponible en France dans différents coloris (blanc, jaune, vert, violet) vers le mois de Novembre 87 avec en option un pupitre vertical à listings. Son prix avoisinera 3 000 F. Importé en exclusivité par FUMISTE SA (AIX-EN-PROVENCE).

INSPIRATIONS EVIDENTES

Quand il s'agit du standard MSX, notre doux magazine fournit à son insu les informations utiles pour la réalisation d'articles de certains confrères. La news "Sony arrête le MSX en France" de la page 20 du dernier numéro de SVM (N° 40) reflète une inspiration évidente de nos articles publiés antérieurement dans MICROS MSX N° 7 page 12. En quelque sorte un résumé reprenant des chiffres officieux que seul MICROS MSX avait pu obtenir par ses bonnes relations. Quelques inversions, quelques modifications, quelques apports et quelques erreurs ont convaincu l'auteur que son plagiat passerait inaperçu. Auteur qui n'a pas osé signé sa prose, bien sûr. Bravo le "N° 1 de la Presse Informatique.

T.N.T. SUR MSX

Infogrammes sort une version MSX2 de son jeu d'Arcades T.N.T. Jeu de guerre similiaire à Rambo, où votre héros doit conquérir le point stratégique des armés régulières : la base militaire. Il devra traverser des marais, des forêts, des ruines, affronter de multiples adversaires avec ses armes de combat (fusil à longue portée, couteau pour rencontre en corps à corps, mitraillette pour les offensives à grande envergure, grenades pour effrayer l'adversaire). Ce jeu existait déjà pour la gamme Thomson, mais scénario et graphisme ont été remaniés (Prix environ 200 F).



PHILIPS TONIFIE LE LOGICIEL

La société Philips a co-édité et distribue une nouvelle série de logiciels de type utilitaire semi-pro :

— "BILAN PLUS", une comptabilité générale sur MSX2 regroupant plusieurs fonctions : gestion des comptes, gestion des journaux, saisie des écritures, éditions. Clôture de mois, clôture d'exercice, archivage, lettrage, etc... fourni sur disquette 3"1/2 avec un manuel abondant façon "pro" (créé par Cote Ouest Soft Editions prix environ 1 000 F).

Infos...

— "MSX HOME OFFICE", contenant sur cartouche un tableur (feuille de calcul électronique) compatible MSX1/MSX2 et un logiciel graphique (compatible uniquement MSX2) permettant de produire à partir des chiffres stockés dans les tableaux, des représentations graphiques sous forme de courbes, d'histogrammes ou de camemberts (créé par Computer Mates LTD. prix environ 500 F).

— "SOFT STOCK", logiciel de gestion de stock et facturation, compatible uniquement MSX2, fourni sur disquette 3"1/2. Il permet de gérer des stocks, un fichier de clients usuels et d'éditer des factures et des bons de livraison. Il est interactif, remettant à jour le stock à chaque facturation, les volumes de sortie ainsi que le montant total facturé au client. Sa capacité d'enregistrement atteint 6 000 articles, pouvant être décrits à l'aide de quartorze rubriques (possibilité de 4 tarifs par article) et 200 fiches clients. L'utilisation est agrémentée par l'emploi de menus déroulants, de fenêtres, d'icônes et de la souris (créé par AP Soft, prix environ 500 F).

— "SOFT CALC", autre tableur uniquement compatible MSX2, fourni sur disquette 3"1/2, disposant de 255 lignes et 255 colonnes. Des noms et des labels peuvent être affectés aux cellules. La structure du tableau est modifiable. Les calculs s'opèrent aussi bien sur des cellules que des lignes ou des colonnes. Autres caractéristi ques : mise à disposition de nouvelles fonctions statistiques, financières et calendaires,fonctions d'éditions, de mise en page complète, possibilité d'échanges avec d'autres logiciels comme Stock, traitement graphique des données, définition de macro-instructions, modes 60, 80 ou 120 colonnes et usage de la souris, (créé par AP Soft, prix environ 500 F).

Quelques jeux :

— "SOFT MANAGER", jeu de simulation de gestion d'entreprise, fourni sur disquette 3"1/2 en 2 versions (MSX1 et MSX2). Hyper lent, programmé en Basic, pas très excitant ! Il permet de simuler et de vérifier la faisabilité financière de vos projets de création d'entreprise, vous propose de manager votre affaire contre un concurrent (l'ordinateur). Se joue seul, à 2 joueurs ou 2 groupes (créé par AP Soft, prix environ 200 F).

— "L'INFINI", jeu d'arcades pour MSX2 légèrement inspiré de Thésée, fourni sur disquette 3"1/2, 500 tableaux annoncés, et s'ils sont aussi annuyeux que le premier, bonjour l'exaspération ! (créé par Radarsoft, prix environ 300 F).

REMISE A JOUR

Dans notre dernier numéro, nous avons testé le logiciel Multitelopper (version 0.4, expérimentale). Cet utilitaire est maintenant commercialisé sour le nom de "Graphic Editor", accompagné de deux autres programmes, l'un de backup (avec vérification des secteurs et utilisation en mono ou double drives), l'autre d'animation en temps réel de graphismes ou de digitalisations avec quinze effets de volets, intitulé "Q-Manager" (voir test dans un prochain numéro). Sur la version actuelle de "Graphic Editor", il est impossible de fixer certains paramètres; le programme s'initialisant automatiquement. L'utilisation du cat est de rigueur, le choix d'accessoires de commande et la création de nouvelles fontes deviennent impossibles.

Il y a plus de 33 mois que les premières consoles MSX dépassèrent nos frontières pour venir combattre l'incohérence d'un marché familial où plus de 50 modèles hétérogènes non compatibles se répartissaient le marché français. Très loin de l'invasion espérée, dans sa troisième année de combat, le standard nippon abdique face au marché mondial et se contente de répondre à sa demande nationale en s'identifiant avant tout comme une console de jeux vidéo.

UN PEU D'HISTOIRE...

NAISSANCE

Le concept de créer un standard pour l'informatique familiale nippone fut le fruit d'une entente entre le constructeur NEC/Matsushita et la filiale japonaise de Microsoft, ASCIIMicrosoft en 1982. En Juin 1983, Microsoft propose un microordinateur 8 Bits, bas de gamme. L'objectif était un standard unifié avec une compatibilité matérielle et logicielle. Il en résultait une approbation immédiate de dix constructeurs et l'annonce des premières livraisons effectives en Octobre 83. Quelques mois après, douze autres constructeurs signaient à coups de milliers de dollars la norme prometteuse, la liste devenait prestigieuse: Brother, Canon, Casio, Fujitsu, General, Hitachi, JVC, Kyocera, Mitsubishi, Nec, Panasonic, Pioneer, Sanyo, Sharp, Sony, Toshiba et

MSX EST.IL COULE ?

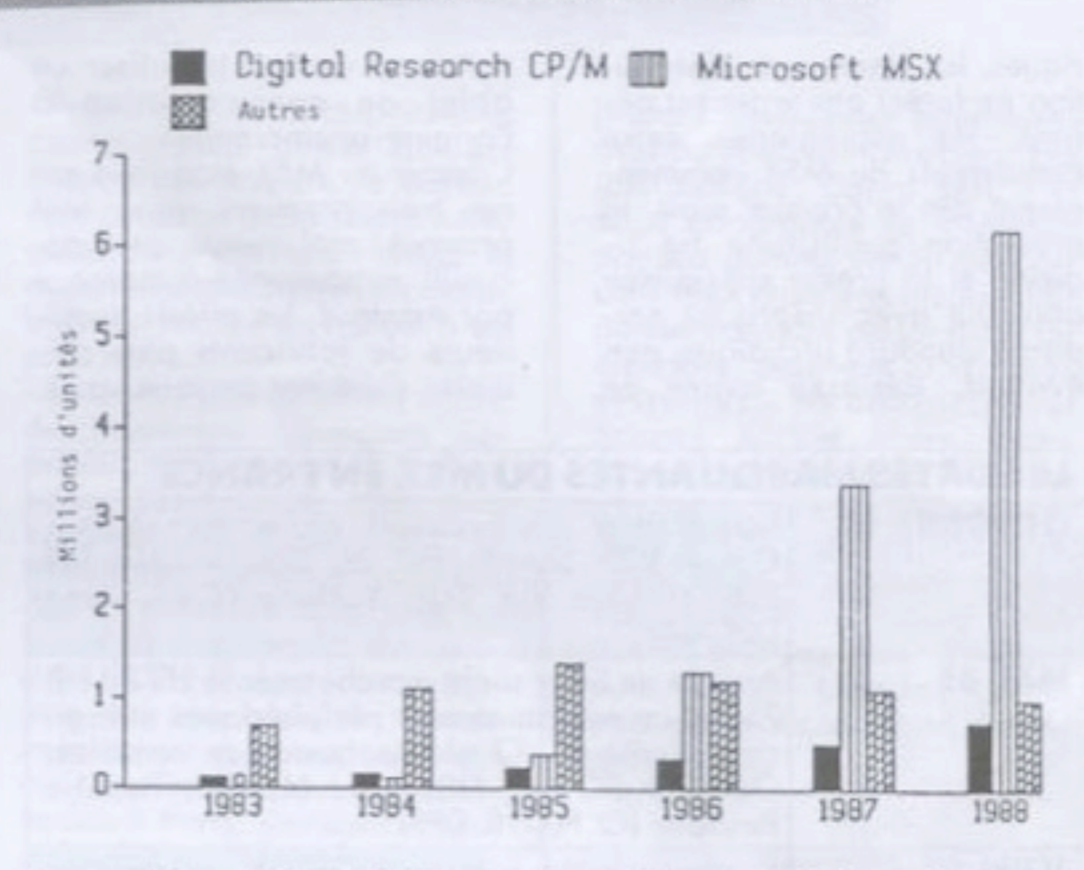
Yamaha pour le Japon, Daewoo, Goldstar et Samsung pour la Corée, Spectravidéo pour Hong-Kong, Philips pour l'Europe.

Un premier bilan positif était établi par Microsoft pour la période d'Octobre 83 à Juin 84: *«plus de vingt constructeurs, plus de 25 modèles, plus de 300 000 unités vendues en neuf mois, une nouvelle production mensuelle de 60 000 unités, création d'industries connexes de logiciels et périphériques.»* D'après un rapport de Nihon Kogyo Shibum, les productions deuxième trimestre 84 allaient bon train et étaient pourtant uniquement destinées au marché national.

Productions mensuelles relevées au mois de Juin 84 pour chaque constructeur:
Mitsubishi: 5 000 unités, Matsushita: 15 000 unités, Sanyo: 10 000 unités, Yamaha: 5 000 unités, Toshiba: 10 000 unités, Hitashi: 5 000 unités, Sony: 17 000 unités, JVC: 5 000, Fujitsu: 7 000 unités, Canon: 5 000 unités, Général: 5 000 unités.

INTRODUCTION EUROPEENNE

L'exportation des ordinateurs MSX fut planifiée pour le quatrième trimestre 84. A cette époque tous les espoirs étaient permis. Strategic Incorporated publia même une projection super-hyper-optimiste de la réussite du MSX dans le monde, prévoyant 1 200 000 unités en 86 (exact), 3 300 000 en 87 (le double de la réalité), 6 000 000 en 88 (plus du triple de la réalité à notre goût). Schéma ci-dessous de Strategic Incorporated définissant le marché mondial des ordinateurs familiaux par type de systèmes d'exploitation.



Le marché anglais de l'informatique (tous systèmes confondus) représentait 1 500 000 unités en 83 (soit 13% des foyers), 1 900 000 unités en 84 et l'on prévoyait 2 300 000 unités en 85. Microsoft pensait alors que la part du MSX serait de 150 000 unités en 84 et 780 000 unités en 85.
De toutes façons, les japonais croyaient que les supports actifs pour ce marché du MSX seraient en premier lieu la Grande-Bretagne et ensuite la France. Aujourd'hui, on constate que la meilleure implantation proportionnelle au nombre de foyers est la Hollande suivie de la Belgique (grâce à la firme Philips), la France, l'Espagne, l'Italie et la Suisse. Les consommateurs anglais et allemands restèrent très hostiles à l'encontre du standard japonais. Le crocodile Amstrad dévora tous les concurrents potentiels sur le territoire français.
En dehors de l'Europe, peu de pays connurent les consoles MSX. Aucun lancement aux Etats-Unis (faute de place sur le marché), de timides tentatives au Canada, quelques pays du Moyen-Orient touchés de la pointe du doigt, une implantation raisonnable au Brésil et un coup de poker en U.R.S.S. Et oui, le régime de glace a décidé d'équiper quelques établissements scolaires d'ordinateurs MSX et le Japon a pu ainsi écouler des over-stocks à concurrence de dizaines de milliers de pièces.

EN FRANCE...

Les premiers MSX arrivèrent tardivement (Amstrad était déjà en place) au mois d'Octobre 84 à des prix déplacés (de 2 900 F à 3 600 F). Ces émigrants portaient les doux noms de Yashica YC-64, Sanyo PHC-28, Canon V-20, Yeno DPC-64, Spectravidéo SVI-728, Yamaha YIS-503F. Certains osaient s'exhiber en 16 KRAM, d'autres en QWERTY, et même en sortie antenne PAL. Les importateurs ne prirent pas le temps de présenter ces ordinateurs dans un environnement cohérent, autant logiciels que périphé-

LE BILAN

riques, les réseaux de distribution ne furent pas vraiment définis, les espiégleries entre concurrents du MSX commencèrent dès le premier mois, la promotion publicitaire fut ridicule et la presse spécialisée accueillit avec mépris ce soi-disant standard archaïque, non évolutif, dépassé avant de naître, et voulant banaliser un objet de consommation à l'origine aristocratique.
L'avenir du MSX était joué sur ces trois premiers mois. Mal proposé, mal vendu, mal accueilli, concurrencé à outrance par Amstrad, les efforts postérieurs de fabricants plus crédibles s'avérent presque vains.

LES DATES MARQUANTES DU MSX EN FRANCE	
OCTOBRE 84	Introduction des premiers ordinateurs MSX1: Canon V20, Sanyo PHC 28, SPectravidéo SVI 728, Yamaha YIS 503F, Yashica YC-64, Yeno DPC-64.
MAI 85	Arrivée de Sony sur le marché avec le Hit Bit HB 75F et un environnement périphériques et logiciels (ludique). Quelques nouvelles consoles: Goldstar FC-200, Mitsubishi ML-F80, Toshiba Pasopia IQ HX-10 DPN.
JUIN 85	Conférence de presse Philips et présentation d'une gamme complète MSX composée de deux consoles, le VG-8010 et le VG-8020, de périphériques et logiciels (la mise en distribution fut tardive, seulement en fin 85).
DECEMBRE 85	Présentation du premier MSX2, le Sony HBF-500P, et mise sur le marché d'un MSX 1,5, le Spectravidéo SVI-738, portable et en 80 colonnes.
MARS 86	Première distribution du Sony MSX2 HBF-500P à un prix inaccessible de 7 000 F.
JUIN 86	Présentation du Philips MSX2 VG-8235, commercialisation réelle en Septembre 86.
SEPTEMBRE 86	A l'occasion du Sicob, annonce et commercialisation d'un nouveau modèle MSX2 Sony 256 KRAM, le HB-F700F au prix de 4 900 F.
MARS 87	Déstockage express Sony, le 700F vendu 1 990 F. Sony France se retire du marché des ordinateurs MSX. Philips aligne ses prix et reste le seul fabricant.
JUIN 87	R.A.S. Philips est toujours là, MICROS MSX aussi.

Pourtant, plusieurs tentatives d'actions communes ont été proposées aux importateurs. Le 29 Octobre 84, Bernard Vergnes (Microsoft France) et Daniel Ravez (Ex-Groupe des utilisateurs MSX) réunissaient à Jouy-en-Josas les responsables de sociétés concernées en France: Canon, Sony, JVC, Hitachi, Yamaha, Sanyo, Prism (Goldstar) et Segimex (Yashica) pour les ordinateurs (Philips, Serepe Spectravideo, Emka-Systemes et Sharp avait déjà choisi de ne pas assister à cette réunion), Salamader, Loriciels, Ere Informatique et Infogrames pour les éditeurs de logiciels, Le Groupe Loisirs et Néomédia pour la presse. Témoins de cette réunion, nous aurions pu



Kay Nishi: le concepteur du MSX

penser que toutes les bonnes volontés allaient être catalysées vers un seul effort: la promotion active de la norme MSX. Les importateurs acceptaient de se rencontrer le 26 Novembre suivant, les éditeurs planifiaient pour la fin de l'année de nombreux logiciels français, Néomédia annonçait la parution d'un magazine dédié pour Décembre 84, «MSX Magazine», le Groupe Loisirs promettait également une publication spécialisée pour le 1er trimestre 85,


Bill Gates, PDG de Microsoft

«MSX Micmag». La deuxième réunion fut un échec. Le «Working Group» à l'image des Anglais (groupe de travail pour la promotion du MSX« n'intéressaient pas les importateurs français, quelques logiciels MSX français furent disponibles tardivement au début de l'année 85, »MSX Magazine« ne voyait le jour qu'en Juin 85, »MSX Micmag« n'a jamais existé.

MSX EST.IL COULE ?

Quelques mois plus tard, en Mars 85, Eric Minsky-Kravetz organisait une nouvelle réunion avec le soutien de Microsoft et proposait plusieurs formes de promotion. Seule l'idée d'un magazine indépendant séduisit l'assemblée. En Mai 85, naissait «STANDARD MSX». Encore une fois, les importateurs ne voulurent pas investir dans une quelconque action de groupe: «chacun pour soi, la norme MSX pour tous». Par la suite d'autres tentatives, d'autres échecs...

LES GENS DU MSX

Dans cette illustre chronique du MSX, citons quelques personnalités qui se sont distinguées par leur dynamisme et leur acharnement pour imposer le standard «mal aimé» en France:

- Samuel Berz, ex-responsable produit de Sanyo France qui s'est démené pour importer les premiers modèles en France et informer la presse.
- Philippe Maumy et Jean-Michel Perbet de Sony France, ex-équipe de combat de la division micro-informatique qui a quand même réussi avec brio à accréditer le MSX malgré un marché difficile et très concurrencé.
- Pham Chi Hieu, PDG de Maubert Electronic, qui dès le lancement des premières consoles a pris de gros risques en important simultanément des logiciels de qualité: les cartouches Hal et Konami. Depuis, il n'a jamais cessé d'alimenter vos consoles. C'est en partie grâce à lui que le MSX continue d'exister. Il s'est souvent révélé un médiateur actif et subtil entre les différents fabricants et importateurs d'ordinateurs.
- Frédéric Pinon, responsable commercial chez Canon France, qui malgré la démission précoce de la filiale française du marché MSX, a continué à consacrer de nombreuses heures de travail à sa promotion.
- Le Sinh, PDG de Lutec, agent de nombreux fabricants japonais, médiateur et promoteur «dans l'ombre» du MSX.
- Jean-Michel Berté, PDG de MSX Vidéo Center, qui a choisi dès le début de consacrer sa boutique entièrement aux produits MSX. Malgré une extension de ses activités comme importateur et grossiste de logiciels, son magasin, rue de Charenton à Paris, demeure le seul point de vente vraiment spécialisé en France.
- Yves Penningher, responsable du département micro-informatique des magasins Auchan/Boulanger, qui a promotionné avant tout le MSX, organisé un salon provincial à Lille où 50% de la surface d'exposition étaient consacrés aux ordinateurs MSX, et enfin a hébergé gracieusement le premier point de rencontre pour les utilisateurs lillois.
- Patrick Fauquette, directeur commercial de TID (Philips France) qui malgré des lancements produits tardifs, a organisé de nombreuses conférences pour sensibiliser la presse spécialisée.
- M. Duporge, directeur de la société Audiosonic (Spectravidéo) qui malgré de nombreux efforts a été desservi par une lignée de produits de qualité inconstante.

Quelques actions individuelles, aucune de groupe! Des sociétés téméraires, d'autres n'ont pris aucun risque bien qu'elles furent maintes fois sollicitées pour commercialiser les produits fabriqués par leur société mère au Japon, comme Hitachi, JVC, Pioneer, Panasonic, Mitsubishi, Fujitsu, Casio.

Certains éditeurs français ont préféré développer pour Amstrad ou Thomson: Loriciels, Ere Informatique, Cobra Soft, FIL, etc... Infogrames se distingua par une gamme variée de logiciels MSX mais très inégale car puisée dans des adaptations de créations destinées à d'autres systèmes. Hebdogiciel et Science & Vie Micro (entre autres) ont bombardé la norme dès son introduction. Intelligemment conçu, équipé d'un super Basic, d'une technologie éprouvée, le standard MSX possédait tous les éléments pour réussir. Une implication plus généralisée aurait fait la différence.

MSX, QUELLE SITUATION?

Le magazine Science & Vie Micro (voir Echos de ce numéro) affirmait dans son dernier numéro qu'il s'était vendu plus de 2 millions de consoles MSX au Japon et 100 000 en France. Restons raisonnables et estimons le parc mondial à un petit 2 millions dont un grand 80% revient au Japon. En Juin 85, STANDARD MSX évaluait le parc français à 22 000 ordinateurs MSX. Aujourd'hui considérons que sur les 24 modèles de MSX1, il s'en est vendu 70 à 80 000 et que sur les 6 modèles de MSX2 commercialisés, nous atteignons modestement le chiffre de 10 à 12 000 dont 5 000 Sony. Le nombre de consoles vendues importe peu, le plus important c'est celui des utilisateurs actifs. Moins ambitieux, nous l'évaluons à 25 000. Nous avons également remarqué que la plupart des MSX2 ont été acquis par des anciens possesseurs de MSX1, et que même certains foyers s'offraient le luxe de plusieurs ordinateurs MSX1 (surtout depuis

LE BILAN

l'avalanche des prix à la fin 86). Un utilisateur actif fait vivre son système. Il s'en sert périodiquement, s'initie, programme, joue et consomme des logiciels. Les autres l'ont rangé au placard.

Que reste-t'il sur le marché?

Côté MSX2, le choix est restreint. Philips ne commercialise plus que les modèles VG 8250 et VG 8255 (mono ou double drive). Malheureusement, le VG 8280 ne sera pas disponible en France dans la grande distribution, mais seulement sur commande spéciale au fabricant et livré en version PAL (autant l'acheter en Belgique). Quelques VG-8235 traînent encore dans des boutiques au prix d'environ 1 900 F (sans le moniteur). Plus de Sony MSX2 HBF-500 ou HB-F700.
Côté MSX1, de petits stocks disponibles de Canon V-20, Sanyo PHC-28, Yamaha YIS-503, Sony HB-75F, Philips VG 8020, Spectravidéo SVI 728 au hasard des points de vente, écoulés volontairement «au goutte à goutte», l'essentiel étant réservé pour les fêtes de fin d'année (87), vendus comme de vulgaires consoles de jeux vidéo configurées avec quelques cartouches de la première génération. Cours moyen: 750 F.
Côté Périphériques, les imprimantes ne manquent pas. De marque Sony ou Philips, toutes les catégories sont proposées, thermiques et matricielles (qualité listings ou qualité courrier). Le lecteur de disquettes externe au format 3"1/2 est plus rare et surtout souffre d'un mauvais positionnement. Il coûte environ 2 900 F. Plus cher qu'une console MSX2 avec lecteur incorporé. Le possesseur de MSX1 comprendra aisément qu'il a tout intérêt à acquérir un MSX2. Idem pour le possesseur d'un MSX2 qui désire un deuxième lecteur, il fera des économies appréciables en choisissant un VG 8255. Le lecteur de disquettes au format 5"1/4 s'avère pratiquement inutilisable, les logiciels sur disquette étant fournis en 3"1/2. Le choix des périphériques musicaux se restreint. Le synthétiseur Yamaha SFK-01 sera bientôt introuvable et le Music Module attend toujours son clavier musical spécifique (peu probable que Philips le commercialise un jour).
Les périphériques de type «bâtard», lecteurs de cassettes et joysticks ne manquent pas aux catalogues des revendeurs. Côté logiciels, il ne faut pas se plaindre. Des jeux en abondance, une ludothèque variée où les meilleurs côtoient les pires, de provenance anglaise, hollandaise, japonaise et française. Konami et Hal produisent et produiront encore pendant un certain temps des jeux de qualité qui seront disponibles grâce à Maubert Electronic. Des éditeurs anglais et hollandais, comme Aackosoft réalisent toujours certaines adaptations MSX. Philips stimule la création de nouveaux utilitaires par un système de co-édition et distribue plus de 60 titres. Infogrames percévère et adapte le plus possible de ses titres en version MSX. Vifi a cessé d'encombrer les stocks des boutiques de ses logiciels éducatifs autant «rasoirs» qu'inutiles. Nous sommes rassurés, nous pourrons encore publier des tests logiciels pendant longtemps... Regrettons seulement le peu de soft spécifiquement MSX2.


Fujitsu MB-H1: jamais vu!

UN AVENIR OU PAS?

Nous prévoyons de nouveaux utilisateurs MSX jusqu'à la fin de l'année 87. Après??? Personne n'est devin quand il s'agit de micro-informatique. La boule de cristal reste transparente. Tous les prognostiques se sont avérés faux jusqu'à maintenant. Faire des projets au delà d'une année correspond à jouer à la loterie nationale.
Maubert, encore (pourtant il ne nous a pas acheté cet article), tente d'arracher aux Japonais un peu plus de 10 000 pièces de consoles MSX2 qu'il commercialiserait au mois d'octobre. Ses choix se sont portés sur un modèle Sony simplifié, sans lecteur de disquette mais avec petit gadget fantaisiste (un accélérateur de jeux) et sur un ordinateur Panasonic, sans lecteur également mais plus sophistiqué. Leurs prix seraient inférieurs à 1 500 F. Pour le moment les japonais font la fine bouche, s'interrogent. Accepteront-ils de franciser une si petite série? Nous le saurons dans un mois. L'initiative est heureuse, rien de mieux pour redonner un peu de vitalité à notre standard vieillissant.

Eric Minsky-Kravetz

LE BILAN - MSX EST-IL COULE: deuxième partie dans notre prochain numéro.

ELUCUBRATIONS SUR UN DISQUE VIRTUEL

Tiens, bonjour Alphonse!

- Salut! Regarde, MICROS MSX Nº 8 vient de paraître.
- Vraiment! Déjà deux puissance trois numéros, 1000 en binaire!
- J'avais oublié que tu manipulais les bits et autres bytes aussi bien que les mots. A propos, tu vas sûrement pouvoir me renseigner sur le disque virtuel. Il paraît que mon MSX 2 en est doté, j'ai cherché le sens du mot virtuel dans le dictionnaire: «qui n'existe qu'en puissance». Tu comprends mon embarras!
- C'est pourtant le cas: il n'existe, ou n'est fonctionnel, qu'à partir du moment où l'on tape **<CALL MEMINI>**.
- Et à quoi ça sert?
- Tu peux sauvegarder tes programmes dans ce disque virtuel en faisant précéder leur nom du préfixe **<MEM:>**.
Par exemple **<SAVE«MEM:ZAZA.BAS»>**, les charger avec **<LOAD«MEM:COCO.BAS»>** ou encore les effacer par **<CALL MKILL«MEM:LAULAU.BAS»>**.
- Pourquoi mets-tu toujours un '**.BAS**'?
- En fait, je peux leur donner n'importe quel nom, mais seuls les programmes BASIC acceptent d'être transférés sur ce disque virtuel.
- On ne peut pas faire **<BSAVE«MEM:FLOFLO»>**?
- Exactement. Il n'y a que les fichiers ASCII, c'est-à-dire sous forme d'une suite de caractères, qui peuvent être sauvegardés ainsi. Les programmes BASIC sont d'ailleurs stockés de cette manière, ceci explique la lenteur des transferts et la place excessive qu'ils occupent sur le disque virtuel.
- Comment connais-tu la place qu'ils occupent?
- L'exécution de **<CALL MFILES>** permet de connaître le nombre d'octets encore disponibles et de visualiser les programmes présents, mais ne détaille pas la longueur de chacun d'eux. Elle est identique à celle du même programme sauvegardé par **<SAVE«GOGO»,A>** sur une disquette, soit environ trois fois ce qu'il occupe en mémoire sous BASIC ou sur une disquette quand tu l'enregistres par **<SAVE«FIFI»>**.
- Puisqu'on parle de place mémoire, quelle est la capacité maximum du disque virtuel?
- 32K. Elle peut être inférieure si après le **CALL MEMINI** tu tapes sa valeur, entre 1023 et 31999.
- Seulement 32K? Alors qu'une disquette peut contenir 360K ou même 720K pour une double face?
- Oui. Ces 32K correspondent à la mémoire RAM inutilisée par le BASIC et cependant présents dans tous les MSX 2. C'est une des raisons d'être du disque virtuel: pouvoir utiliser cette ressource «inexploitée» des MSX 64K en BASIC.



- Mais la plupart des MSX 2 possèdent 128K RAM, parfois 256K. Ne peuvent-ils pas gérer cet espace supplémentaire?
- Ils ne peuvent pas! Il faut en plus faire attention à ne pas revenir au système MSX-DOS quand tu as des programmes auxquels tu tiens dans le disque virtuel: ils seraient aussitôt effacés car le DOS utilise également ces fameux 32K. Récupère tes fichiers avant d'exécuter un **<CALL SYSTEM>** ou un autre **<CALL MEMINI>**.
- D'accord. Je vais donc lancer un **<COPY"MEM:*.*"TO"A:">** pour les transférer sur une disquette.
- Non! L'ordinateur te répondrait «Bad Drive name» car seules les commandes **<LOAD>** et **<SAVE>** reconnaissent le préfixe **<MEM:>** dédié au disque virtuel.
- Si je comprends bien, toutes les puissantes fonctions de DISK BASIC sont inutilisables pour le disque virtuel?
- Pas totalement. Tu peux ouvrir des fichiers ASCII et y accéder séquentiellement en lecture ou écriture, comme sur une disquette, avec les fonctions **OPEN, INPUT$, PRINT#** et **CLOSE**.

C'est alors que ma concierge, qui écoutait la conversation de sa fenêtre, intervient:

- Ces japonais sont stupides, ils auraient dû prévoir des fichiers à accès direct, c'est tellement puissant et facile à réaliser dans un RAMDISK!
- Bien sûr.
- Et quel est l'intérêt de travailler avec le disque virtuel puisque sa capacité est vingt-deux fois inférieure à celle d'une disquette?
- En principe le gros avantage réside dans le temps d'accès aux données qui est normalement nul car indépendant des contraintes «physiques» rencontrées avec les lecteurs de disquettes: passage par l'interface contrôleur, déclenchement du moteur, déplacement de la tête de lecture, transmission des données sur le support magnétique... Très curieusement, cette règle n'est pas respectée par le MSX 2 qui transfère les octets à travers la mémoire du disque virtuel au ralenti.
- Et quand j'éteins mon ordinateur, je dis adieu aux programmes mis dans le disque virtuel...
- Effectivement, puisqu'ils se trouvent en fait dans la mémoire volatile.
- Alors si j'ai bien compris, le disque virtuel, ça ne sert à rien?!
- Parfaitement! Tu as tout compris!
- Il fallait me le dire tout de suite au lieu de me débiter ton beau discours. Essaie de déconnecter: tiens, je suis sympa, je te prête mon MICROS MSX, cela te changera les idées.
– Super! Tant pis, si je suis en retard pour le cours d'informatique de ma concierge.

Frédéric Laudet



ALIEN 8 SUR DISQUETTE

(POUR MSX 1 et MSX 2)

Alien 8 est l'un des meilleurs jeux conçus sur MSX, en raison de ses qualités graphiques et de son aspect stratégique. Nous allons vous donner le moyen de le transférer de cassette à disquette.
Tout d'abord il faut savoir qu'il existe deux versions d'Alien 8: la première non compatible MSX 2, la seconde compatible MSX2. Peu importe que vous possédiez l'une ou l'autre, cet article contient la méthode de rendre la première version compatible MSX 2.

1 - Allumez l'ordinateur avec la cassette originale dans le magnéto-cassette et appuyer sur PLAY.

2 - Tapez: **CLEAR 100,&H9000** puis RETURN.

3 - Tapez: **BLOAD"CAS:",-&H4000** puis appuyez sur RETURN. Le moteur du magnéto se met en marche.

4 - Attendez que le moteur s'arrête puis tapez: **BLOAD«CAS:»**
Le moteur repart. Attendez qu'il s'arrête.

5 - Tapez:
BSAVE"ALIEN1",&H9000,&HD000,&H9000 puis appuyez sur RETURN. Vous venez de sauvegarder la première partie d'Alien 8 sur disquette.

6 - Tapez: **BLOAD«CAS:»** puis appuyez sur RETURN. Le moteur du magnéto se met en marche, attendez qu'il s'arrête.

7 - Tapez:
BSAVE"ALIEN2",&H9000,&HD000,&H9000 puis appuyez sur RETURN. La deuxième partie d'ALIEN 8 est sauvegardée sur disquette.
Il faut maintenant installer un «loader» dans ces deux parties. C'est l'objet des deux programmes suivants. Tapezles et sauvegardez-les.

8 - Premier programme:

```
10 CLS:KEYOFF:I=&HD000
20 READ A$:IF A$="$" THEN END ELSE POKE
I,VAL("&H"+A$): I=I+1:GOTO 20
30 DATA F3,3E,80,F5,F5,21,00,40,1E,55,CD,14,00,
F1,CD,0C, 00,FE,55,28,08,F1,FE,8F,C8,C6,01,18,
E6,F1,32,00,D1,C9,F3
40 DATA 3E,80,F5,F5,21,00,00,1E,55,CD,14,00,
F1,CD,0C,00, FE,55,28,08,F1,FE,8F,C8,C6,01,18,
E6,F1,32,01,D1,C9,F3,CD, 00,D0,3A,00
50 DATA D1,21,00,40,CD,24,00,21,00,90,11,00,
40,01,00,40, ED,B0,3E,80,21,00,40,CD,24,00,C9,
F3,CD,22,D0,3A,01,D1
60 DATA 21,00,00,CD,24,00,21,00,90,11,00,00,01,
00,40,ED, B0,3E,80,21,00,00,CD,24,00,C9,F3,CD,
00,D0,3A,00,D1
70 DATA 21,00,40,CD,24,00,21,00,90,11,00,40,
01,00,40,ED, B0,2A,02,40,E9,F3,00,00,00,3A,00,
D1,21,00,40,CD,24,00
80 DATA 21,00,90,11,00,80,01,00,40,ED,B0,2A,
02,40,$
```

Tapez RUN puis appuyez sur RETURN. Ensuite sauvegardez ce premier ainsi:
BSAVE"TRANSFERT",&HD000,&HD0BC

9 - Second programme:

```
10 CLEAR100,&H9000
20 CLS:PRINT"Générateur de 'loader' compatible
tout MSX.": PRINT:INPUT"Nom du jeu svp";C$:IF
C$="" THEN END ELSE INPUT"Jeu (1) une partie
ou (2) deux parties";C:IF C<>1 AND C<>2 THEN
20
30 PRINT:PRINT"Disquette contenant le jeu
svp":GOSUB 90: X$=C$:IF C=1 THEN BLOAD X$
ELSE X$=X$+"1":BLOAD X$
40 PRINT"Disquette contenant TRANSFER
svp":GOSUB 90:BLOAD "TRANSFER"
50 PRINT"Disquette contenant le jeu
svp":GOSUB 90:IF C=1 THEN BSAVE
X$,&H9000,&HD0BC,&HD086:GOTO 80 ELSE
BSAVE X$,&H9000, &HD0BC,&HD044:
X$=C$+"2":BLOAD X$
60 PRINT"Disquette contenant TRANSFER
svp":GOSUB 90:BLOAD "TRANSFER"
70 PRINT"Disquette contenant le jeu
svp":GOSUB 90:BSAVE X$, &H9000,&HD0BC,
&HD0A2
80 PRINT:PRINT"TERMINE!
(espace svp)":GOSUB 90:RUN
90 IF INKEY$="" THEN 90 ELSE RETURN
```

10 - Sauvegardez ce programme par: **SAVE«LOADER.BAS»**

11 - Chargez la première partie en faisant: **BLOAD«ALIEN1»** puis taper: **PRINT HEX$(PEEK(&H9001))** enfin appuyer sur RETURN. Si le résultat obtenu est **«C3»**, vous possédez la première version d'ALIEN 8. Si le résultat obtenu est **«31»**, vous possédez la deuxième version d'ALIEN 8.

12 - Tapez: NEW puis appuyer sur RETURN.

13 - Chargez le programme **«LOADER.BAS»** en tapant: **RUN«LOADER.BAS»**

14 - Au message **«Nom du jeu.»** tapez: ALIEN puis appuyez sur RETURN.

15 - Au message **«Jeu (1) une partie ou (2) deux parties»** tapez: 2 puis appuyer sur RETURN.

ALIEN 8 SUR DISQUETTE

16 - Au message **«Disquette contenant le jeu svp»** appuyez sur RETURN.

17 - Au message **«Disquette contenant TRANSFER svp»** appuyez sur RETURN. Procédez ainsi jusqu'à l'apparition du message **«TERMINE! (espace svp)»**. A ce moment appuyez une fois sur ESPACE puis une fois sur RETURN.

18 - Tapez: NEW puis appuyez sur RETURN.

19 - Tapez: **BLOAD«ALIEN2»** et appuyez sur RETURN.

20 - Tapez: **POKE &HD0BA,&HC3:POKE &HD0BB,&H00:POKE &HD0BC,&H40** puis appuyez sur RETURN.

21 - Sauvegardez en tapant: **BSAVE "ALIEN2",&H9000, &HD0BC, &HD0A2** puis appuyez sur RETURN.

C'est terminé, il ne reste plus qu'à taper puis sauvegarder le programme suivant (ceci concerne les possesseurs de la seconde version) qui permet de lancer le jeu.

```
10 POKE &HFCAB,1:CLS:KEYOFF:CLEAR 100,&H9000:LOCATE 12,4:PRINT"ALIEN-83:LOCATE 9,7:PRINT"1) JEU NORMAL":LOCATE 9,8:PRINT"2) DIX VIES":LOCATE 9,9:PRINT"3) VIES INFINIES"
20 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 20 ELSE V=VAL(A$):IF V=0 OR V>3 THEN 20 ELSE BLOAD"ALIEN1":IF V=3 THEN POKE &HB759,0 ELSE IF V=2 THEN POKE &H909B,10
30
DEFUSR=&HD044:A=USR(0):BLOAD"ALIEN2",R
```

Sauvez ce programme par: **SAVE«ALIEN-8»**

22 - Pour les possesseurs de la première version, tapez le programme ci-dessus en laissant la ligne 10 telle quelle puis ajoutez les lignes suivantes:

```
20 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 20 ELSE V=VAL(A$):IF V=0 OR V>3 THEN 20 ELSE BLOAD"ALIEN1":POKE &HBCD6,&HCD:POKE &HBCD7,&HF0: POKE &HBCD8,&HBF:IF V=3 THEN POKE &HB736,0 ELSE IF V=2 THEN POKE &H908B,10
30
DEFUSR=&HD044:A=USR(0):BLOAD"ALIEN2":
FOR I=&HCFF0 TO &HFCFFA: READ
A$:POKE I,VAL("&h"=A$): NEXT: DEFUSR=
&HD0A2: A=USR(0)
40 DATA D5,11,FF,FF,E7,D1,C8,7B,2F,77,C9
```

Sauvez ce programme par:
SAVE«ALIEN-8»

Il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu par: **RUN «ALIEN-8»**

Bonne chance!

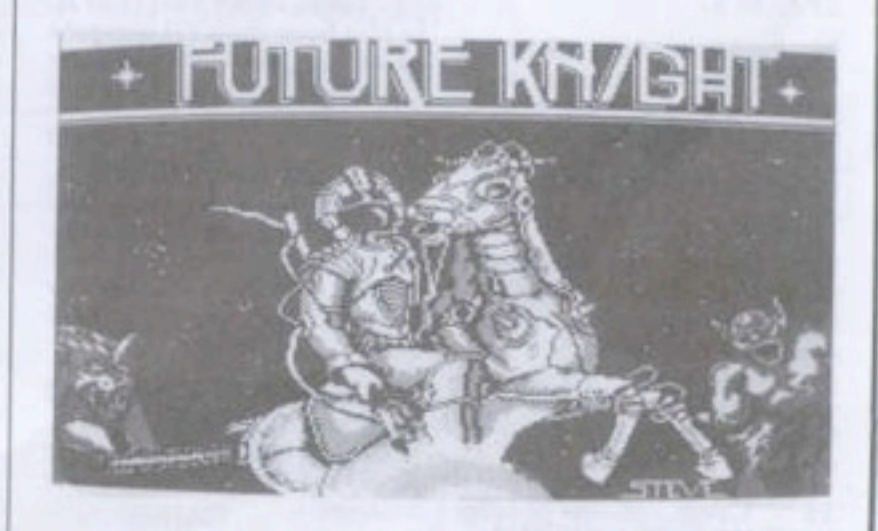
Yannick Gallois et Joseph Paumier

(POUR MSX1 ET 2)

Randolphe est à la recherche de sa bien-aimée qui s'est fait enlever par Spegbott le terrible.
Il recoit un appel de détresse interspatial émanant du S.S. Rustbuchet, vaisseau dans lequel elle voyageait. Voici le contenu de l'inquiétante missive:
ECRASE SUR LA PLANETE 2749 DU SYSTEME ZRAGG
STOP BESOIN D'AIDE STOP PRINCESSE AMELIA CAPTIVE
STOP COORDONNEES DE TELEPORTAGE 217/502 STOP
SITUATION DESESPEREE STOP

Pour libérer la belle Amélia, Randolphe doit se mesurer à Spebgott dans un combat sans merci: il ne doit y rester qu'un seul survivant.

1) Allumez votre ordinateur avec le drive.
2) Mettez votre magnéto avec la cassette originale.
3) Tapez: **CLEAR100,&H8600** puis appuyez sur RETURN.
4) Tapez: **BLOAD«CAS:»** puis RETURN. A ce moment, le loader est chargé en mémoire. Nous



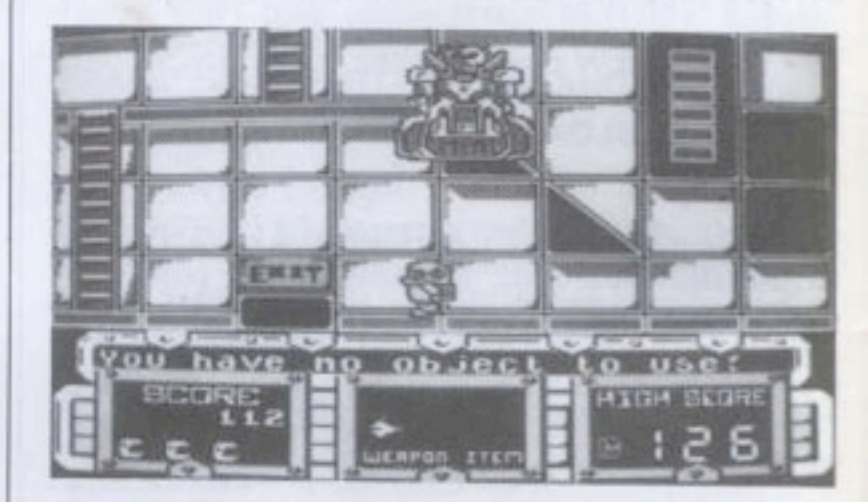
allons utiliser le propre HEADER de la cassette pour charger en mémoire l'ensemble du jeu qui comprend cinq parties.

FUTURE KNIGHT SUR DISQUETTE

5) Faites **POKE&HD828,&HC9** puis RETURN.
6) Tapez: **DEFUSR=&HD805:A=USR(0)** puis RETURN.
A ce moment la cassette se met en route, une première partie se charge. Ne vous inquiétez pas si des anomalies s'affichent à l'écran.
7) Une fois le moteur du magnéto arrêté, appuyez sur SHIFT et F1 (ce qui correspond à F6)
8) Tapez:
BSAVE"FKNIGHT1",&H8800,&HA400,&H8800
puis RETURN (sans avoir oublié de mettre une disquette dans le drive)
9) Tapez: **DEFUSR=&HD805:A=USR(0)**
10) Idem 7)
11) Tapez:
BSAVE"FKNIGHT2",&H8700,&HB000,&H8700
puis RETURN.
12) Idem 9)
13) Idem 7)
14) Tapez:
BSAVE"FKNIGHT3",&H8700,&HA500,&H8700
puis RETURN.
15) Idem 9)
16) Idem 7)
17) Tapez:
BSAVE"FKNIGHT4",&H8700,&HC800,&H8700
puis RETURN.
18) Idem 9)
19) Idem 7)
20) Tapez:
BSAVE"FKNIGHT5",&H8700,&HD100,&H8700
puis RETURN.
Le transfert terminé. Il ne reste plus maintenant qu'à écrire le programme basic de chargement.

21) Tapez:

```
10 POKE&HFFFF,&HFF:POKE&HFFFE,&HFF:
SCREEN2:CLEAR100,&H86FF :CLS:KEYOFF 20
BLOAD"FKNIGHT1",R
30 BLOAD"FKNIGHT2",R
40 BLOAD"FKNIGHT3",R
```




```
50 BLOAD"FKNIGHT4",R
60 BLOAD"FKNIGHT5",R
```

Pour sauvegarder ce programme, faites:

SAVE«FKNIGHT»

A vous de jouer en tapant: **RUN«FKNIGHT»** puis RETURN.

Yannick Gallois et Joseph Paumier

02 - Vends ordinateur portable Epson PX8 + 2 logiciels. Prix à débattre. Pierre Gozet, 4 rue de la Croix Blanche, Marigny en Orxois, 02810 GANDELU. Tel. 23 70 44 87.

06 - Possesseur Sony HB F700F MSX 2 cherche contact pour échange de logiciels. Contacter Gilles Portheault, 33 bis rue Aurélienne, 06150 CANNES LA BOCCA. Tel. 93 47 97 77.

06 - Cherche trucs valables (voire très valables sur MSX 2). Echange programmes (logithèque très importante 560 programmes sur MSX 1 et 2. Emmanuel Gonzales, 13 rue Sadi Carnot, 06000 ANTIBES. Tel. 93 61 35 92.

35 - Cause double emploi MSX2 VG 8235 256K RAM + logiciels ou échange contre disq. MSX 1 + jeux. Tel. 99 53 07 80 le soir.

35 - Cherche contacts pour échange logiciels. Appeler Vincent Grison à RENNES au 99 30 78 21.

38 - Vends sons CX5M (1 et 2). Le plus beau choix (21 banques de 48 sons dont une super de Gr. Bret.). Contacter le 76 35 19 37 (après 19 h).

38 - Vends Sony HB 501F + logiciel banque de données + Eddy 2 + Cat Ball + nombreux livres (achat mars 1986) + Knight Lore et Sorcery. Appeler Wilfrid Géneraud au 76 46 22 37.

13 - Echange CBM 64 + 150 super jeux contre MSX 2 disq ou le vends 2 000 FF. Appeler Eric au 91 64 57 38. Amitié aux MSXiens.

13 - Vends Sony HB 501F + synthé vocal + 21 programmes: Eddy 2, Knight Lore, Roller Ball, Illusion... + listing + livres. Valeur: 3 000 FF, cédé 2 000 FF. Rudy Rolland, 6 chemin Rampole, 13570 BARBENTANE. Tel. 90 95 63 33.

23 - Vends CX5M2 + lecteur de disquettes + imprimante + logiciels + moniteur sous garantie, ensemble ou séparés DX7, TX7. Téléphoner au (16) 55 66 29 49. Matériel visible à Paris.

28 - Vends ensemble Philips VG 8020 + lecteur de disquette + moniteur monochrome + cables + docs + logiciels: 2 300 FF. Contacter Jean Foucher, 48 rue Mattei, 28110 LUCE. Tel. 37 35 77 34.

31 - Cherche MSXiens qui pourraient m'envoyer des programmes, de jeux de roles si possible. Merci d'avance. B. Canredon, 2 rue Estieu, 31500 TOULOUSE.

42 - Vends ou échange logiciels MSX (prix intéressants). Contacter Laurent Terra, Le Cervin, le Plat Haut, 42390 VILLARS. Tel. 77 74 39 64.

45 - Vends Philips 8020, moniteur vert, lecteur de disquette + cassette + interface + imprimante 80 colonnes + disquette. Neuf. Prix: 3 500 FF. Bernard Alfonso, Les Comtes, Lombreuil, 45700 VILLEMANDEUR. Tel. 38 96 21 02.

48 - Echange nombreux jeux MSX 2 et MSX 1 (Macadam, Roller, Hydlide, Redlight...). Je possède un HBF 700F et j'aime ça! Benoit Perreira, La Pygère par Altier, 48800 VILLEFORT. Tel. 66 46 81 65.

53 - Recherche divers conseils pour jeu Knight Tyme sur MSX. Téléphoner à Laurent au 43 04 89 20.



VENTES - ACHATS - ECHANGES - CLUB - CONTACTS

CLASSÉES PAR DÉPARTEMENTS — Gratuites pour les abonnés

54 - Recherche contacts échange programmes, trucs avec MSXistes de Nancy et proche région. Appeler le 83 54 88 49.

56 - Achète d'occasion, bon état, tous livres, revues, bulletin de liaison etc, de France et de pays francophones, Suisse, Belgique etc. Raymond Jegat, Kerdrain, 56690 LANDEVANT. Tel. 97 56 94 58.

59 - Affaire: vends Yashica YC 64K + 2 Mégaroms MSX1 + livres + cables + cassettes de jeux divers. Le tout: 500 FF. Recherche contacts avec possesseurs de MSX 2. François Sailly, 16 rue Clarisse, 59320 HAUBOURDIN. Tel. 20 07 25 42 (à partir de 18 h).

75 - Vends Yamaha CX5M + clavier music + YK10 + logiciels DMS1 + cassettes YRM 101-102 + jeux. Le tout: 3 500 FF. Magnéto K7, 2 pistes: 800 FF. Appeler José Urrutia au 42 29 05 93 (insister).

76 - Vends MSX Yamaha YS503F + magnétophone + manuel + livres de programme + MICROS MSX N° 5 et 6 + MICROS ID N° 2. Le tout 1 000 FF. Contacter Claude Bottou, Hauquetot, bat. communal n° 1, 76110 GODERVILLE. Tel. 35 27 74 08.

77 - Vends Sony 75 HF + magnéto + 6 jeux + livres. Fin de garantie Août 1987. Prix: 1 800 FF avec facture de paiement. Téléphoner au 64 05 76 93.

78 - Vends Canon V20 + livres + programmes. Liste de 20 logiciels originaux sur demande. Ecrivez à Alexandre Franck, 50 avenue Villeneuve l'Etang, 78000 VERSAILLES.

83 - Cherche logiciels décodage Télétype, CW, utilitaire MSX 2 radio amateur, F6BIX ou coordonnées distributeurs. Christian Gabon, 291 chemin de fortgentier, 83200 TOULON.

88 - Vends Yamaha YIS 503 + RAM 32K: 500 FF. Synthé SFK01 + clavier YK01: 1 200 FF. Lecteur 3"1/2, 720 K: 2 200 FF. Tel. 29 32 37 01.

91 - Vends Canon V20 + drive Sony 360K: 2 000 FF (possibilité vente séparée). Contacter Michel Niepceron, 18 avenue Jean Magnet, 91170 VIRY CHATILLON. Tel. 69 24 37 25.

93 - Vends MSX Philips 80 Ko + drive 360 Ko + imprimante + 350 jeux + manettes + cordons + manuel (sous garantie). Le tout: 3 590 FF. Téléphoner à Emmanuel Dray au 43 83 36 91.

94 - Vends MSX 2 Sony 700F: 2 500 FF. Moniteur couleur Eurêka: 1 300 FF. Logiciels Chopper MSX 2 disk: 90 FF + cassette. Téléphoner à Philippe Helmer au 45 97 50 18 ou 48 52 51 45.

ESPAGNE - Echange plus de 650 logiciels sur disquette pour MSX 1 et MSX 2. Possède les dernières nouveautés. Pas sérieux s'abstenir. Contacter Juan Matencio Piulachs à Barcelone au 19 07 343 255 12 92.

ITALIE - Cherche correspondantes club MSX pour échange de programmes sur disk, trucs, astuces, nouvelles pour MSX. Nicola Pizzicara, via Tiziano, 74, 25124 BRESCIA, ITALIA

**Envoyez vos petites annonces à:
MIEVA PRESSE, MICROS MSX-Annonces,
95, rue des Moines, 75017 PARIS**

CONDITIONS D'INSERTION DES PETITES ANNONCES:

1 - Rédigez votre petite annonce à l'aide de la grille présente à la fin de cette rubrique. Vous pouvez soit la découper, soit la photocopier pour ne pas mutiler votre exemplaire. Inscrivez les deux premiers chiffres de votre département dans les cases « DEPT », la date d'achat des produits que vous souhaitez vendre, vos nom, adresse et téléphone (à votre choix si vous désirez conserver l'anonymat), cochez les cases correspondantes et écrivez très lisiblement sans dépasser les 120 caractères et espaces réservés.

2 - MICROS MSX se réserve le droit de censurer ou de modifier toute annonce qu'il ne jugerait pas conforme (vente ou échange de logiciels piratés par exemple).

3 - Les annonces passent dans leur ordre d'arrivée.

4 - Sont gratuites: tout type d'annonce pour les abonnés et étrangers (Belgique, Suisse, Luxembourg, etc...). Les créations de club, les scores, les demandes de solution, les recherches et propositions d'emploi.

Sont payantes par 6 timbres au tarif rapide en vigueur: tout autre type d'annonce (achats, ventes, rencontres, recherches, échanges, services, annonces commerciales, etc...).

DEPT. ☐☐ — **MA PETITE ANNONCE**

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

PAYS .... TÉLÉPHONE ....

☐ VENTE date d'achat ☐☐☐☐
☐ ACHAT ☐ ÉCHANGE ☐ CLUB ☐ OFFRE EMPLOI
☐ COURS ☐ ANNONCE COMMERCIALE ☐ CONTACT ☐ RECHERCHE EMPLOI
☐ DIVERS

☐ ABONNÉ OU LECTEUR ÉTRANGER ET ANNONCE GRATUITE
☐ NON ABONNÉ. JE JOINS 6 TIMBRES A 2,20 F.



FLASH

MACADAM BUMPER

Editeur: ERE INFORMATIQUE
Distributeur: SONY FRANCE
Type: jeu d'arcades
Configuration: 64 K
Support: disquette et cassette
Compatibilité: MSX1/MSX2
Prix: disquette env. 180 FF
et 130 FF en cassette

Note globale: 15/20

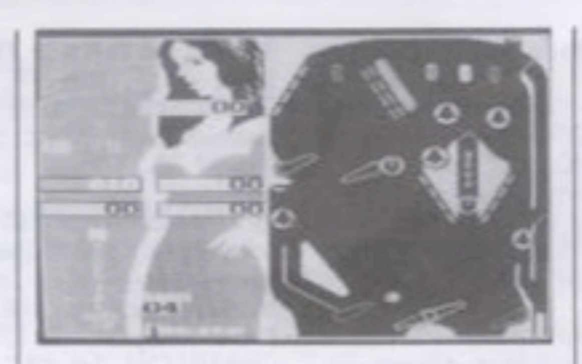
Graphisme: 15 Animation: 15
Son: 15 Intérêt: 15

Scène de banlieue, quelque part entre Asnières et Genevilliers.



Waouh! Les keums v'là un nouveau flipper, cogité par le p'tit père Sony en plus. Classos la jaquette; ça promet, on va prendre not' pied. (NDLR: expression venant de la mesure anglaise le pied, 30,5 cm). Z'y va Jo-la-haine allume ton tas de ferraille. (NDLR: expression familière signifiant ‹ordinateur personnel adapté au standard MSX›). Oh lui, what is it? C'est super craignos. Vise la gonze, même pas band... Et pis le flip il est tellement minuscule qu'on dirait qu'il est loin. On voit rien, on peut à peine jouer, c'est naze.

NDLR: Veuillez excuser le style peu chatié de cet article, mais il s'agit d'un document et nous avons cru bon de vous le restituer dans sa (presque) totale intégralité.
Les notes obtenues par ce logiciel ne correspondent absolument pas à sa réelle valeur, mais ceci pour une raison très simple. Il faut rappeler que Macadam Bumper a reçu le prix d'excellence du meilleur logiciel



d'arcade français, titre decerné par notre journal. La rédaction, bien que consciente de son erreur, ne peut l'admettre devant ses milliers, que dis-je ses millions de lecteurs passionnés et persuadés de l'infaillibilité de leurs super héros, les rédacteurs de MICROS MSX.

J.F.B.

GUN FRIGHT

Editeur: ULTIMATE
Distributeur: GUILLEMOT INTERNATIONAL
Type: jeu d'arcades
Configuration: 64 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1 / MSX2
Parution: 1er semestre 86
Prix: env. 120 FF

Note globale: 12/20

Graphisme: 18 Animation: 17
Son: 13 Intérêt: 8

Il existe des logiciels qui ne paient pas de mine mais qui réservent des surprises à l'usage. Il en est en revanche dont le ramage ne vaut pas le plumage. Gun Fright s'inscrit dans la seconde catégorie. Les qualités graphiques et les principes d'animation, empruntés à Night shade, placent le logiciel parmi le hit des logiciels adaptés au MSX. Las, derrière cette facade rutilante le spectacle apparait décevant. La séance de tir initiale, qui permet d'acquérir un capital conséquent, et le duel final ne présentent qu'un intérêt relatif. Heureusement la phase de recherche apporte des satisfactions. Glissé dans la peau d'un sheriff vous parcourez les rues de la ville, plongé au coeur de l'Ouest sauvage. Autour de vous la vie suit son cours; les ménagères courent les échoppes, les enfants jouent. Le justicier étoilé ne doit heurter ni les cactus, ni les jeunes femmes. Il craint en effet tout autant les épines empoisonnées que les flèches de l'amour. Sa quête solitaire se trouve facilitée par l'action servile de petits délateurs, qui indiquent le chemin suivi par les malfaiteurs. D'autres détails amusants jalonnent l'aventure, mais je vous laisse le soin de les découvrir.

J.F.B.

CHORO Q

Editeur: ELECTRIC SOFTWARE
Distributeur: CAMERON
Type: jeu d'arcades
Configuration: 16 K + adapt.
Support: cassette ou softcard
Compatibilité: MSX1/MSX2
Parution: 2e semestre 86
Prix: cassette env. 95 FF
et softcard 160 FF

Note globale: 13/20

Graphisme: 13 Animation: 14
Son: 12 Intérêt: 12

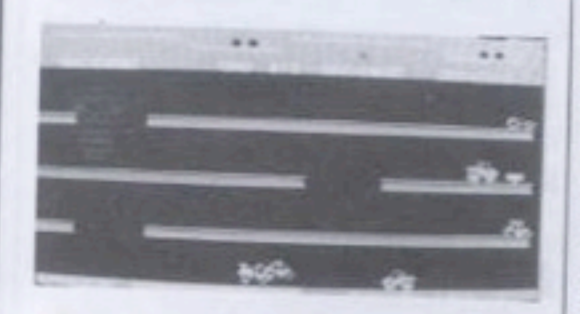
La nouvelle fit sensation. Une grève sauvage paralysait l'atelier automatisé de l'usine. Les ‹robomobiles› mis en place pour lutter contre le fléau syndicaliste refusaient de con-



tinuer le travail. Pire encore ils interdisaient l'accès de l'atelier au personnel humain. Pourtant, loin de cette agitation, Choro Q tentait tant bien que mal de conserver un rythme de production satisfaisant.

FLASH

Issue de la technologie la plus avancée, ayant en mémoire les préceptes du capitalisme, Choro Q était une machine dotée d'incroyables pouvoirs. Elle bondissait d'un niveau à l'autre comme ses consoeurs insou-



mises, mais puisait de nouvelles forces dans l'achèvement d'un nouveau véhicule. Elle parcourait alors les couloirs à très haute vitesse, écrasant au passage toute opposition sans crainte de dommage. Choro Q se battait ainsi pour conserver son emploi, sa vie.

J.F.B.

FORMULA 1

Editeur: MASTERTRONIC
Distributeur: MSX VIDEO CENTER
Type: jeu d'arcades
Configuration: 32 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1
Parution: 2e semestre 86
Prix: env. 49 FF

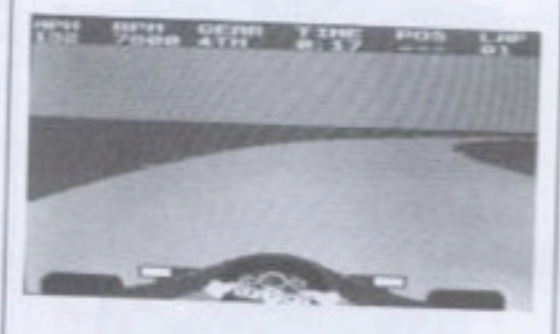
Note globale: 10/20

Graphisme: 9 Animation: 7
Son: 10 Intérêt: 10

L'idée d'écrire une critique de jeu honnête et mesurée me vint soudain



à l'esprit. Je me lancais dans l'aventure avec toute la circonspection qu'éxige une initiative nouvelle. Il me semblait juste de rendre compte dans un premier temps des qualités indéniable de ce programme. C'est ainsi que je rappelais la diversité des tracés proposés et leur dessin fidèle, reprenant les plus célèbres circuits du monde. Puis je notais que la piste qui s'offre au regard perçant et expert du pilote, prête à s'abandonner aux assauts furieux de la monoplace rouge, dissimule des pièges meurtriers. Je précisais qu'un tour de qualification précède la course de manière à anticiper au mieux les trajectoires idéales. Néanmoins je devais terminer en relevant quelques points discutables. Je notais alors le réalisme défaillant de l'action, dû à



l'animation saccadée et à la pauvreté des décors. Ces quelques lacunes ne m'empêchaient pas de présenter FORMULA 1 comme un produit convenable sinon recommandable.

J.F.B.

DROME

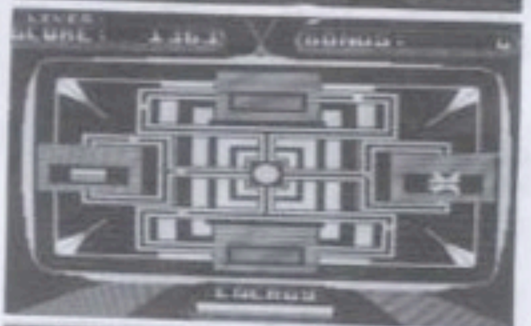
Editeur: AACKOSOFT
Distributeur: VIFI-INTERNATIONAL
Type: jeu d'arcades
Configuration: 32 K
Support: disquette et cassette
Compatibilité: MSX1/MSX2
Parution: 2e semestre 86
Prix: disquette env. 195 FF et cassette 159 FF

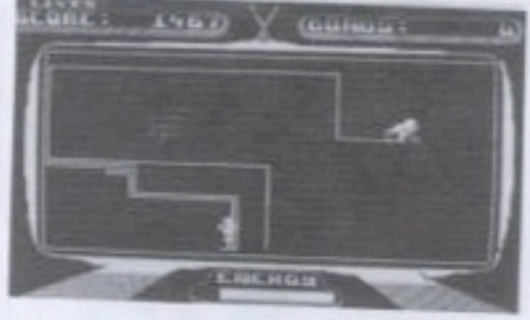
Note globale: 10/80

Graphisme: 8 Animation: 8
Son: 7 Intérêt: 4/80

Etudions l'habile stratégie commerciale de la société Aackosoft.
Phase 1: racler les fonds de tiroir et collecter les programmes indignes d'être publiés.







Phase 2: considérant que rien ne doit se perdre, aborder la possibilité de rentabiliser de tels (sous) produits.
Phase 3: reprendre à son compte l'idée d'une compilation.
Phase 4: sachant que les ventes seront faibles, choisir un support coûteux pour l'acquéreur.
Phase 5: Créer un lien artificiel entre des jeux incomparables. Affubler l'Hybride ainsi obtenu d'un titre quelconque, et ne plus s'occuper de rien.
Phase 6: compter les profits de cette fructueuse opération.
Phase 7: prendre de longues vacances bien méritées.
DROME est issu d'un tel exercice de marketing. Il rassemble deux programmes inconnus et deux qui mériteraient de sombrer dans le gouffre de l'oubli. Au total quatre logiciels ne méritant même pas de figurer sur une cassette listing éditée par MICROS MSX.

J.F.B.

FLASH

ZAKIL WOOD

Editeur: MR MICRO
Distributeur: MSX VIDEO CENTER
Type: jeu d'aventure
Configuration: 64 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1
Parution: 2e semestre 86
Prix: env. 95 FF

Note globale: 13/20

Graphisme: 11 Vocabulaire: 12
Son: - Intérêt: 13

Zakil Wood is a nice game of aventures. But it has a big défaut. It is all ecrived in english qui is a nice langage but it has a big defaut too: it is very incompréhensible for all the normals mecs (français quoi). For some games english is not trop very génant but in the case present, ae,



ae, because there are some trucs very very complicated. Us testers even blocated after only 15% of the game (at that propos, the notes concern only the first 15% of the game). If you have nothing bité at this article, you not acheter Zakil Wood car you no good in english.

E.A.

MAC ATTACK

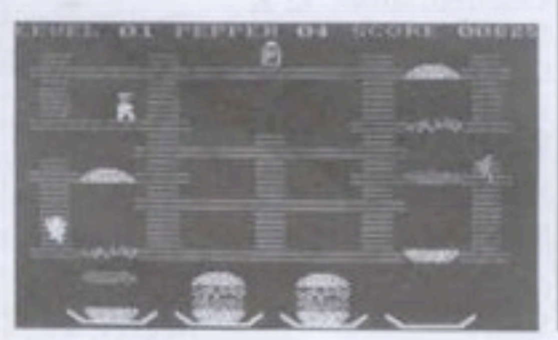
Editeur: AACKOSOFT
Distributeur: VIFI INTERNATIONAL
Type: jeu d'arcades
Configuration: 32 K
Support: disquette et cassette
Compatibilité: MSX1/MSX2
Parution: 2e semestre 86
Prix: disquette env. 165 FF et cassette 89 FF

Note globale: 05/20

Graphisme: 8 Animation: 6
Son: 10 Intérêt: 2

Imaginez un instant que je ne veuille pas parler d'un logiciel pour des raisons multiples et personnelles. Vous seriez certainememt hébétés, voire catastrophés. Peut-être même votre surprise se muerait-elle en une colère froide et sourde, toute dirigée vers l'auteur de ces lignes, sans tenter de comprendre les motivations de cet acte désespéré. Vous n'accepteriez sans doute pas que votre confort tranquille soit troublé par un quidam dont la seule fonction devrait être d'assouvir votre soif de savoir. Cette situation aussi inconfortable qu'inacceptable risque pourtant de se produire au plus tôt. D'ailleurs il me semble que cet article va s'achever sans qu'un seul mot n'ait été écrit sur un programme que seul le silence saurait servir.





J.F.B.

FLIGHT DECK

Editeur: VIFI
Type: simulateur de vol
Créateur: Aackosoft
Configuration: 64K
Support: cassette
Prix: env. 155 FF
Compatibilité: MSX1/MSX2

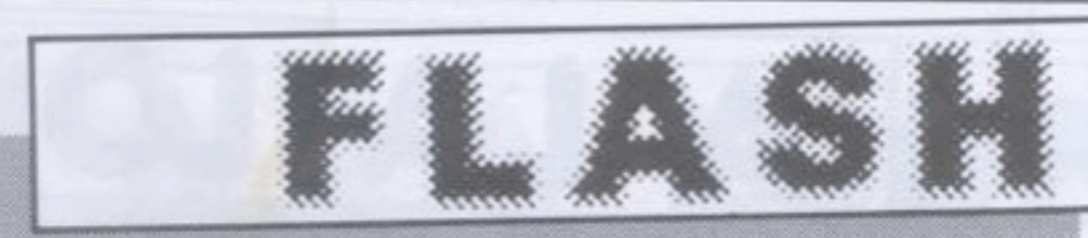
Note globale: 14/20

Graphisme: 13 Animation: 12
Son: 12 Intérêt: 13

Dès l'après 16 mars 1986, vous avez pu entendre sur les ondes radiophoniques, la voix suave de Mr Pasqua annoncer: ‹Il faut terroriser les terroristes›. Les liens d'amitié entre la France et les Pays-Bas étant ce qu'ils sont, les mercenaires d'Aackosoft offrirent d'emblée leurs services à



notre patrie: ils mirent à flots un porte-avions nucléaire, et se proposérent de détruire une base terro-





riste située sur une île du Pacifique. Leur tâche s'avérait ardue; les affreux, prêts à tout, menaçaient d'anéantir Paris.
Aackosoft mis sur pied un plan d'action qui devait se dérouler en trois temps, beaucoup de mouvements.
1er temps: envol des avions (chasseurs, bombardiers ou avions de reconnaissance).
2ème temps: repérage de la base terroriste lors du survol de l'île.
3ème temps: destruction de l'île.
Mélant habilement la simulation de vol et le jeu d'arcade, ce logiciel doté d'un agréable graphisme mérite toute votre attention.

L.K.

ALPHA BLASTER

Editeur: AACKOSOFT
Distributeur: VIFI-NATHAN
Type: jeu d'arcades
Configuration: 32 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1/MSX2
Parution: 2e semestre 85
Prix: env. 49 FF

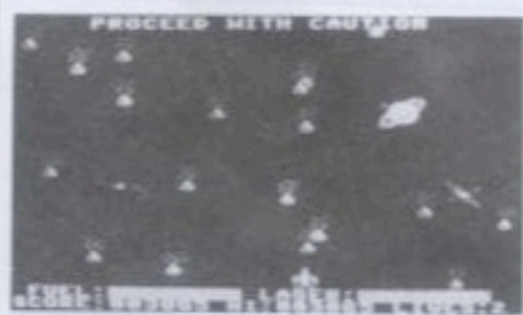
Note globale: 11/20

Graphisme: 9 Animation: 8
Son: 9 Intérêt: 9

Un jeu de tir, vous savez ce que c'est! Tout d'abord, il faut un jeu,



ensuite, il est indispensable qu'on y tire. Bien, ALPHA BLASTER répond parfaitement à ces critères. Le principal argument de ce logiciel est



incontestablement son prix car si l'on néglige la présence de seize tableaux différents, il faut bien reconnaître que ce jeu ne possède aucun attrait particulier.

E.A.

JET FIGHTER

Editeur: AACKOSOFT
Distributeur: VIFI-INTERNATIONAL
Type: simulateur de vol
Configuration: 64 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1
Parution: 2e semestre 85
Prix: env.155 FF

Note globale: 12/20

Graphisme: 9 Animation: 12
Son: 10 Intérêt: 12



Il semblerait que JET FIGHTER fasse partie des trop rares logiciels sortis des ateliers d'Aackosoft, auquel on ne puisse pas appliquer le fameux proverbe: vite fait, mal fait. Vous êtes aux commandes d'un avion de chasse que vous devrez mener à travers les lignes ennemies, en prenant soin d'éviter des satellites et des missiles qui s'acharnent avec malveillance sur votre vaisseau ailé. L'action se déroule sur quatre écrans différents, mais hélas, semblables par la faiblesse du graphisme, ce qui gâte quelque peu le



plaisir du joueur. Vous pourrez intervenir au sein du combat de deux manières: soit en utilisant les armes de votre jet (vue du cockpit), soit en faisant appel aux systèmes de défense au sol dont est pourvue votre base (vue de défense au sol de la base).



L'action pourrait paratre assez simple, mais là où le bât blesse, c'est que votre adversaire est doté des mêmes moyens offensifs que vous... Du courage et bonne chance.

L.K.



A LA LOUPE

GREEN BERET : RAMBO TIRE SA DERNIERE CARTOUCHE

COMPATIBLE MSX1 / MSX2

Editeur: KONAMI
Type: jeu d'arcades
Support: cartouche
Configuration: 16 Ko
Prix: env. 230 FF

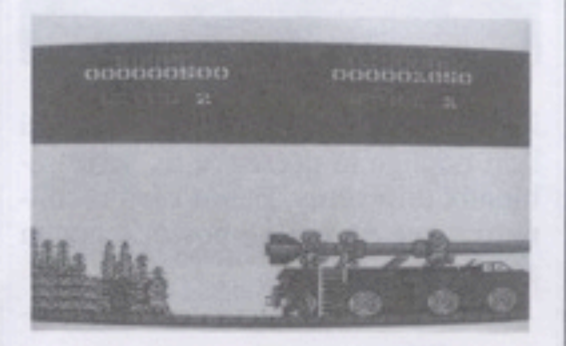
Note globale: 10/20

Graphisme: 11 Animation: 11
Son: 08 Intérêt: 09

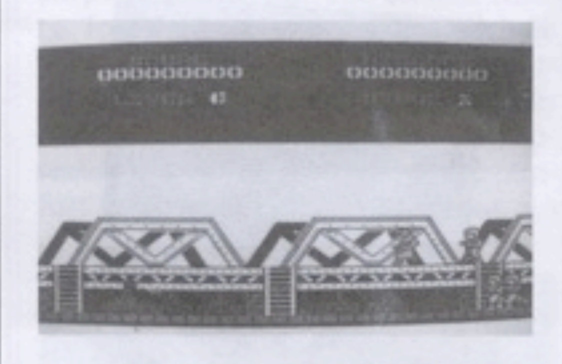
Enfin un jeu simple! Pas innocent certes, mais simple à comprendre et à exposer. Il s'agit d'une adaptation d'un chef d'oeuvre de subtilité et de



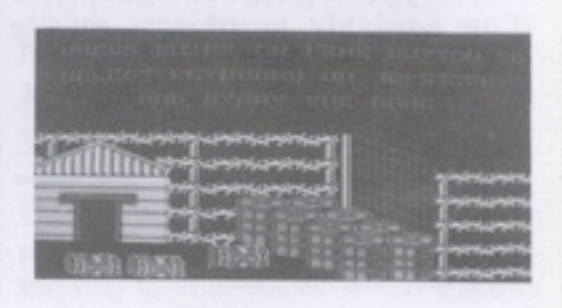
psychologie: Rambo. Il faut donc affronter les ennemis fourbes, cruels et stupides – ne croient-ils pas que nous sommes l'ennemi – et délivrer les malheureux prisonniers soumis à la torture. Pour mener à bien cette périlleuse mission il convient d'oublier tout humanisme et ne pas hésiter à frapper, pourfendre, mutiler ou flamber. Cependant la situation nécessite cette sauvagerie: lorsque le Bien s'oppose aux forces du Mal, ici des soldats sanguinaires et quelque peu communistes, beurk, on ne parle plus de cruauté mais plutôt de sens civique, de lutte pour les valeurs justes. Quatre niveaux séparent le fougueux combattant de la forteresse ennemie, et il y rencontre différents opposants. Certains se retrouvent à tous les tableaux: les soldats rouges, clairs pour les possesseurs de moniteurs monochromes, qui ne présentent aucun danger si on ne les touche pas et qui rapportent 150 points; les soldats bleus, ou clairs en monochrome, qui



sont armés, qui agissent en conséquent et dont la mort vaut 200 points; les soldats jaunes enfin, ou clairs, bondissent s'ils débouchent de la droite de l'écran ou marchent simplement. Il est aisé de trouver la méthode adéquate pour éliminer à coup sûr ces gêneurs, je ne la communiquerai donc pas. Au fil de la progression d'autres adversaires surgissent. Le serveur de mortier est l'un de ceux-ci, ainsi d'ailleurs que les parachutistes; ils rapportent respectivement 200 et 500 points. Il reste à évoquer le cas des « commandants », porteurs de bazookas, de mitrailleuses et de lance-grenades, qu'ils n'utilisent pas; il est possible et même souhaitable de les en



soulager. On dispose ainsi de trois tirs, plus ou moins efficaces qui permettent de se sortir de situations compromises, ou se débarrasser des mines qui barrent le chemin. Pour accéder au niveau supérieur il faut affronter une nouvelle épreuve qui introduit des données originales. Ainsi à la fin du « stage n°1 » un camion déverse des flots d'assaillants résolus. Aux niveaux suivants les meutes de chiens de combat tentent de vous dévorer, les hélicoptères bombardent le champ de batailles et enfin les officiers supérieurs se mêlent à la lutte. Un minimum de réflexion suffit pour triompher de ces obstacles. D'autant mieux que six commandos se tiennent prêts à suppléer leur(s) camarade(s) déficient(s).



Ainsi introduit on pourrait penser que GREEN BERET présente quelque intérêt, je m'empresse donc de dissiper tout malentendu et je vous en conjure: n'achetez pas ce jeu. Tout d'abord car je ne touche pas le moindre yen de royalties, ensuite en raison de sa médiocrité. Tout est insuffisant: les graphismes, oeuvre d'un sous-traitant anglais, les tons pastels tristounets, l'animation parkinsonienne, une intrigue jamais renouvelée, les difficultés limitées. Tout donc, mis à part le prix qui lui est conséquent: le format cartouche se paye très cher dans le cas présent. Il ne s'agit pas d'une mégarom, qui aurait permis d'améliorer le scénario et de diversifier l'action, mais d'une banale cartouche, une Rom antique sortie du fond des temps. Si malgré tout vous décidez d'acheter ce logiciel, ce ne pourra être que par curiosité, par esprit de contradiction ou alors sous la menace d'une arme.

Jean-François Balaine

A LA LOUPE

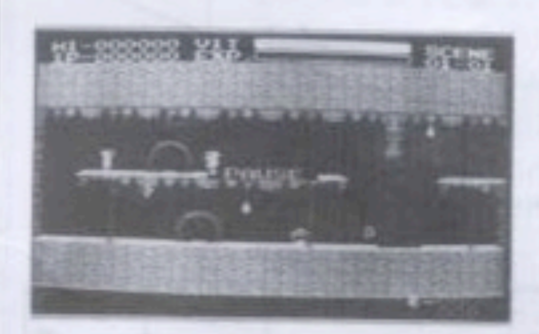
THE GOONIES

Compatible MSX1/MSX2
Editeur: KONAMI
Distributeur: MAUBERT ELECTRONIQUE
Type: aventure
Configuration: 16 K
Support: cartouche
Prix: 230 FF

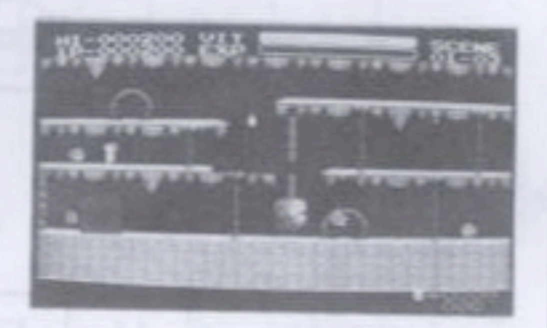
Note globale: 15/20

Graphisme: 16 Animation: 12
Son: 16 Intérêt: 14

The Goonies est un jeu d'aventure s'inspirant du film du même nom. La bande des Goonies (qualificatif provenant de «Docks Goon» l'endroit où ils vivent) est constituée de sept enfants. Ils découvrent par hasard une carte ancienne contenant le plan du trésor de «One eye Willy», Willy le Borgne en français. La tentation est trop forte, les sept aventuriers en herbe décident de partir sous terre à la recherche du fabuleux magot. Malheureusement, de dangereux gangsters se servent des souterrains comme repaire. Nos pauvres Goonies se retrouvent emprisonnés dans des cages éparpillées à travers les différents boyaux de cet univers caverneux. Leur situation est désespérée, saurez-vous les délivrer? L'affaire s'avère périlleuse...



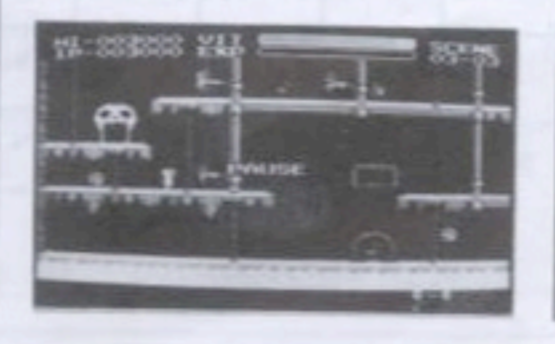
Le jeu se compose de cinq tableaux comportant chacun vingt pièces dont certaines sont reliées entre elles par une galerie cachée dans un gigantesque crâne humain. Le passage d'un tableau à l'autre n'est possible qu'après avoir délivré les sept Goonies de leur cellule. Le changement s'effectue par une porte.



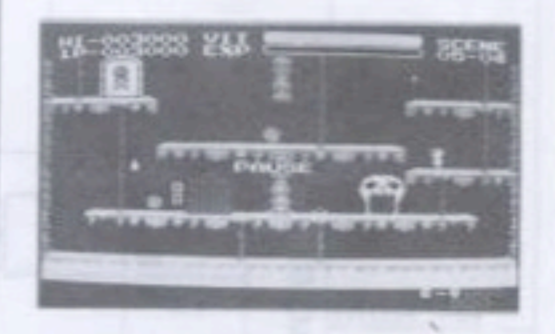
Vous disposez au départ de deux niveaux:

- le niveau de vitalité: il diminue au rythme des dangers que vous n'avez pas su parer. Vous pouvez l'augmenter grâce aux fioles de vie disponibles dans certaines cages.
- Le niveau d'expérience: il s'accroit avec les victoires sur les diverses agressions dont vous serez victime. Lorsque ce niveau est au maximum, votre vitalité s'élève également. L'expérience endurcit son homme...

Pour ouvrir la cellule emprisonnant un Goonies, vous devez avoir pris le soin de collecter une ou deux clés selon le nombre de serrures fermant la porte.
Les gangsters peuvent être neutralisés temporairement avec une bonne droite administrée à l'aide de la barre d'espacement. Vous pouvez réserver le même sort aux têtes de mort qui hantent les différentes grottes.



L'équipement du parfait petit spéléologue (casque, torche...) est mis à votre disposition le long du parcours.
A la fin de chaque tableau, dés que vous avez franchi la porte, un mot de passe s'affiche sur l'écran. Notez-les, car les cinq mots de passe réunis serviront à vous rendre dans le tableau de votre choix. Il vous faudra alors appuyer sur CTRL et K, taper au clavier votre mot de passe, puis appuyer sur RETURN. Il est à noter que les mots de passe sont conçus pour un clavier QWERTY.



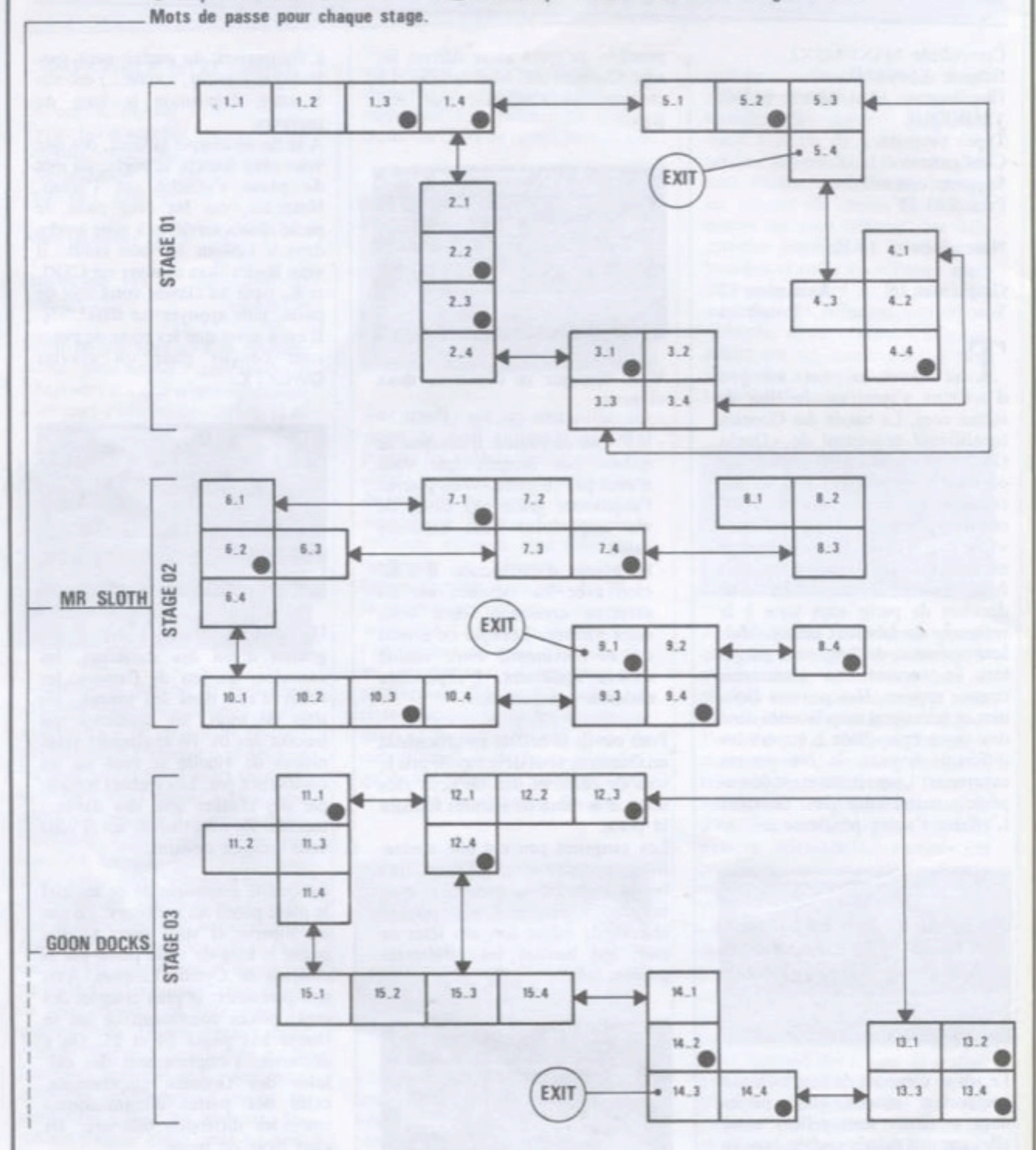
Un dernier conseil: évitez les gouttes d'eau des stalactites, les cascades, les jets de flamme, les fuites d'eau dans les tuyaux, les têtes de mort, les squelettes qui lancent des os. Ils épuiseront votre niveau de vitalité si vous ne les contournez pas. Les rochers retenus par des chaînes sont des dangers mortels. Ils vous tueront net si vous vous trouvez dessous.

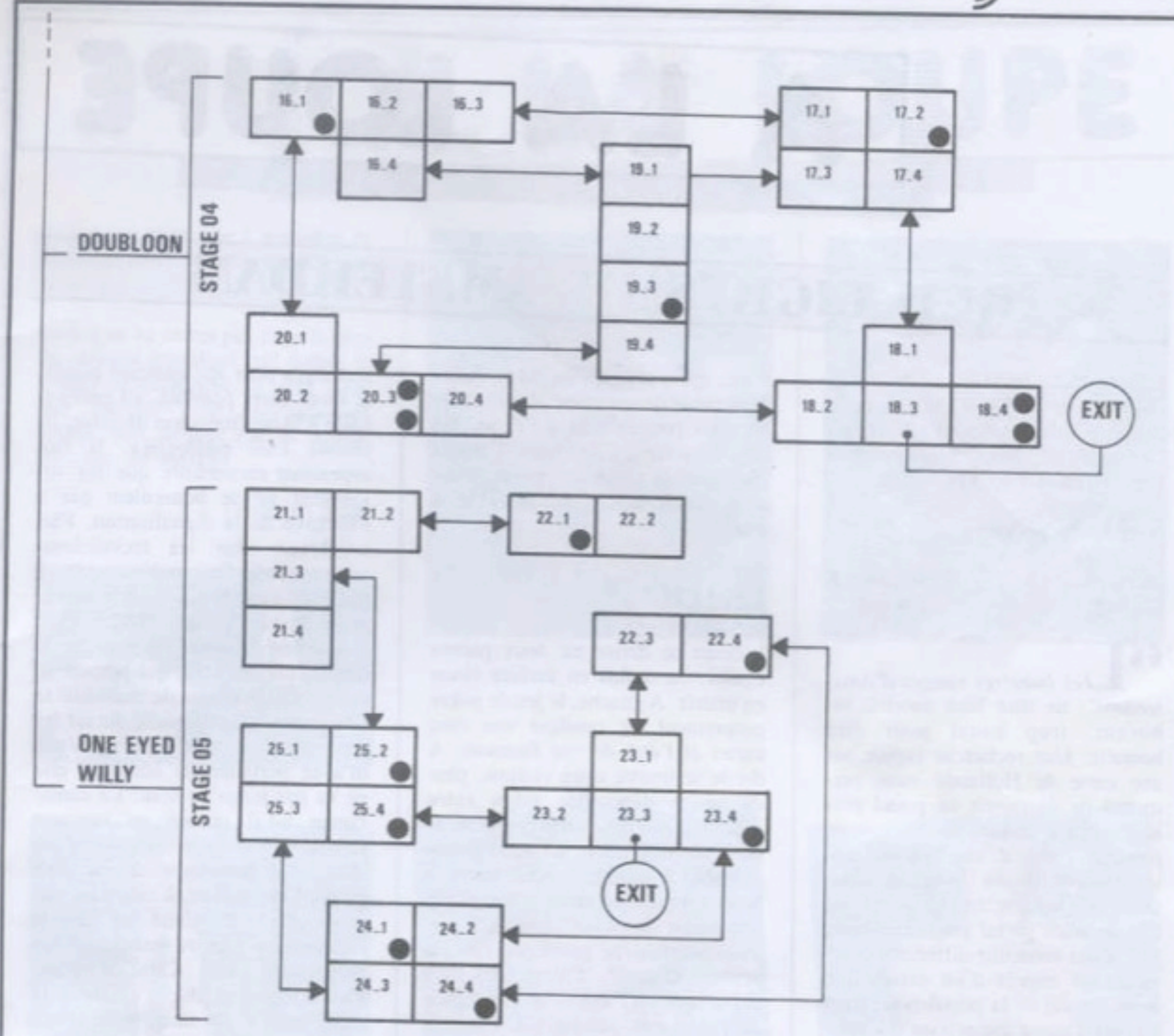
La qualité graphique de ce logiciel le place parmi les meilleurs. Le son est superbe et vous serez accompagné le long de votre partie par la chanson de Cyndie Laupers. Avis aux paresseux: le plan complet des cents pièces constituant ce jeu se trouve aux pages 24 et 25. On y découvre: l'emplacement des cellules des Goonies emprisonnés, celui des portes communiquant entre les différents tableaux, les cinq mots de passe.

Yannick Gallois

THE GOONIES

100 tableaux





Voici pour les possesseurs de "GOONIES" sur cassette ou sur disquette, un moyen d'avoir de la résistance doublée, quadruplée et infinie.

1) Taper puis sauver sur cassette par SAVE "GOONI" ou sur disquette par SAVE "GOONIES" le programme suivant :

```
10 POKE &HFCAB,1:CLS:KEYOFF:CLEAR 200,&H3000:LOCATE 12,4:PRINT "
GOONIES":LOCATE 9,7:PRINT "1=Jeu normal":LOCATE 9,9:PRINT "2=
Résistance doublée":LOCATE 9,11:PRINT "3=RESISTANCE quadruplée":LOCATE 9,13:
PRINT "5=Résistance infinie"
20 A$=INKEY$:IF A$="" THEN20 ELSEV=VAL(A$):IFV>5 OR V<1 OR V=3 THEN20
30 BLOAD"*XXX":IFV=5THEN POKE &HBC8D,Ø:FORI=&HCD64TO&HCD66:POKEI,Ø:
NEXTELSEFORI=&HCD6DTO&HCD6F:POKE I,INT(PEEK(I)/V):NEXT:FORI=
&HBC95TO&HBC9B:POKE I,INT(PEEK(I)/V):NEXT
40 DEFUSR=&HDØ44:A=USR(Ø):CLEAR200,&HDE77:BLOAD"*YYY",R
```

*Lancer le programme par RUN "CAS:GOONI" pour cassette et RUN "GOONIES" pour disquette. * = CAS: (pour cassette). XXX = Nom de la 1ère partie. YYY = Nom de la 2ème partie.*

Joseph PAUMIER & Yannick GALLOIS

A LA LOUPE

RED LIGHTS OF AMSTERDAM

Editeur: EAGLESOFT
Distributeur: MSX Vidéo Center
Support: disquette 360K 3''1/2
Compatibilité: MSX 2 uniquement
Prix: environ 190 FF

Note globale: 10

Graphisme: 13 Réalisation: 8
Son: 15 Intérêt: 7

"*Les lumières rouges d'Amsterdam*": un titre bien anodin, innocent, trop banal pour être honnête. Une recherche rapide sur une carte de Hollande vous permettra de découvrir ce grand port international auquel les marins, de passage entre deux longues traversés, ont donné toute sa réputation. Ce jeu suscitant des réactions très diverses parmi ses utilisateurs, j'ai voulu recueillir différents commentaires auprès d'un échantillon représentatif de la population. Bien sûr, vous aurez compris qu'il s'agissait là d'une astuce pour me défiler devant mes responsabilités, d'un moyen comme un autre de cacher le profond fond de mes pensés. Malheureusement, l'ensemble des critiques, jugées trop néfastes pour l'équilibre psychique de nos jeunes lecteurs, a été touché par la censure. Comme vos yeux pétillants n'ont certainement pas échappé au magnétisme exercé par la page de droite, il n'est plus question de faire semblant d'ignorer le noyau central de la conversation. Ce logiciel n'est, après tout, qu'un jeu de Poker agrémenté de quelques illustrations. Si vous pouvez voir à l'écran, en plus de votre jeu de cartes, l'aspect physique de votre adversaire, c'est tout simplement plus agréable à l'oeil.

LE JEU

L'écran se divise en deux parties égales, du moins en surface sinon en intérêt. A gauche, le jeu de poker proprement dit contient vos cinq cartes et l'état de vos finances. A droite se trouve votre victime, plus au moins dépouillée selon votre patience, votre habileté à miser, et bien sûr la chance, élément indispensable à toute entreprise vouée à la réussite. Le jeu se déroule comme une partie de poker ordinaire. Les trois alternatives possibles sont la mise, la demande d'abattre les jeux sur le tapis ou l'abandon. Les règles du poker ont, semble-t-il, été respectées. L'ordinateur se charge d'incarner votre adversaire et de simuler ses initiatives. Ses réactions se rapprochent assez bien de celles d'un joueur charnel, capable de bluffer et de réagir en fonction de vos propres agissements. Quel regret cependant de ne pas pouvoir jouer à plus de deux personnes, aussi bien pour la richesse de la partie de cartes, bien morne en duo, que pour le plaisir de fréquenter d'autres joueuses. J'irai jusqu'à suggérer à l'éditeur de proposer des recharges pour les amateurs blasés. Il serait alors possible, en préliminaire à la confrontation décisive, de choisir «sur catalogue». Il faut cependant reconnaître que les volontaires ne se bousculent pas à l'épreuve de la digitalisation. Plus nombreux sont les techniciens, amoureux de leur métier, prêts à travailler toute la nuit pour réussir la prise de vue idéale. Malgré toute leur bonne volonté, il manque le dernier cliché, celui qui permet au pauvre malchanceux de maintenir sa concentration culminante durant les sept étapes précédentes. Vous m'avez parfaitement compris, elle ne va pas jusqu'au bout! Le caméraman a-t-il craqué au moment fatidique, ou bien l'ingénieur en chef a-t-il finalement décidé d'en garder l'exclusivité, à moins qu'une surchauffe n'ait altéré les circuits électroniques ultra-sensibles des processeurs vidéo. Cette déception bien compréhensible s'ajoute à la piètre qualité des images. Exagérement retravaillées, elles ont de plus été très appauvries en couleurs et donnent par conséquent un résultat assez peu naturel. Cette méthode a permis de les compacter en un peu moins de 16 K chacune, ce qui ne présente aucun intérêt puisqu'une disquette de 360 K accepte sans problème 8 moitiés d'écran en SCREEN 8, soit 4 fois 53 K = 212 K. Si l'aspect visuel a quelque peu été baclé, la partie son comprend en revanche les enregistrements numériques d'une voix douce et mélo-



A LA LOUPE

dieuse qui contribue à accroître de manière sensible la sensualité des sensations.

Ce jeu ne va certes pas dans le sens du courant moraliste qui balaie la France actuellement. Il sera donc une aubaine pour les amateurs avertis non rebutés par la qualité passable du logiciel.

Frédéric Laudet



















ISSN 0981 - 8480



ATARI EN LIBERTÉ

VOYAGE AU CENTRE DU SICOB



TEST DU MUSIC MODULE

LA NOUVELLE GAMME IBM

TURBO PROLOG A LA LOUPE

10 PAGES CONSACRÉES AUX LANGAGES

L'HÉRITAGE LA FIÈVRE DU JEU

M 1899 - 3 - 22,00 F
3791899022002 00030

MAI 1987 N° 3 22 F
Suisse : 7,00 FS - Belgique : 161 FB

GRACE AUX IMAGES DIGITALISEES DE MICROS MSX N° 7

CONSTITUEZ VOUS UNE DIGITHEQUE*

Face au succès du lancement de la première série d'images digitalisées proposées sur disquette à nos lecteurs dans le N° 7 de MICROS MSX, nous vous proposons trois séries complémentaires d'images.

Chaque série est constituée de deux disquettes contenant chacune cinq images digitalisées, soit dix images par série que vous pourrez récupérer à loisir et même intégrer dans vos programmes. Ces images exclusives sont contenues sur des disquettes 3" 1/2 formattées en 360 Ko, donc compatibles avec tout MSX2. Elles sont accompagnées (pour chaque disquette) d'un menu affichant chaque image diminuée et référencée par deux chiffres (chiffres correspondant à la numérotation du dossier publié dans le N° 7). Pour charger ces images, il suffit de taper les deux chiffres au clavier en mode majuscule ou minuscule (ceux-ci n'apparaissent pas à l'écran). A tout moment, il est possible de revenir au menu en pressant la barre d'espacement ou de charger une autre image sans repasser par le menu en tapant deux autres chiffres. Attention, la hauteur de certaines images s'affiche horizontalement, le rapport de l'écran étant incompatible avec le format du sujet digitalisé.

PROMOTION DE MICROS MSX N° 8 LES 4 SERIES/8 DISQUETTES... 260 F (Réf. 314)
Prix abonné... 230 F (Réf. A314)

* Digithèque: nouveau mot né de l'esprit inventif de MICROS MSX, définissant une collection de digitalisations.



Ecran du menu

● **Disquette A:** images contenues: 05 de la page 23 et couverture (hauteur horiz.), 10 de la page 23 et couverture, 16 de la page 25, 40 de la page 60, 52 de la page 63 (hauteur horiz.).



● **Disquette B:** images contenues: 19 de la page 25, 25 de la page 26, 34 de la page 26 (hauteur horiz.), 54 de la page 63 (hauteur horiz.), 61 nouvelle image.

IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 1 (Réf. 010 et A010)
2 disquette 3" 1/2, Prix... 75 F Prix abonné... 65 F



Ecran du menu

● **Disquette A:** images contenues: 08 de la page 23 et couverture, 20 de la page 25 (hauteur horiz.), 22 de la page 26, 23 de la page 26, 32 de la page 26 (hauteur horiz.)



● **Disquette B:** images contenues: 11 de la page 25, 44 de la page 61, 59 de la page 63, 70 nouvelle image (hauteur horiz.), 71 de MICROS ID N° 1 page 25.

IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 2 (Réf. 311 et A311)
2 Disquettes 3" 1/2, Prix... 75 F Prix abonné... 65 F



Ecran du menu

● **Disquette A:** images contenues: 12 de la page 24, 26 de la page 26, 55 de la page 63 (hauteur horiz.), 72 nouvelle image (hauteur horiz.), 75 image nouvelle (hauteur horiz.).



● **Disquette B:** images contenues: 18 de la page 25, 24 de la page 26, 28 de la page 26 (hauteur horiz.), 30 de la page 26 (hauteur horiz.), 80 nouvelle image (hauteur horiz.).

IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 3 (Réf. 312 et A312)
2 Disquettes 3" 1/2, Prix... 75 F Prix abonné... 65 F



Ecran du menu

● **Disquette A:** images contenues: 13 de la page 25, 73 nouvelle image, 74 nouvelle image (hauteur horiz.), 76 nouvelle image, 77 nouvelle image (hauteur horiz.).



● **Disquette B:** images contenues: 48 de la page 61, 50 de la page 62 (hauteur horiz.), 78 nouvelle image (hauteur horiz.), 79 nouvelle image (hauteur horiz.), 81 nouvelle image.

IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 4 (Réf. 313 et A313)
2 Disquettes 3" 1/2, Prix... 75 F Prix abonné... 65 F

Pour obtenir ces séries, consultez la page KIOSQUE 55 et utilisez le bon de commande situé page 58.

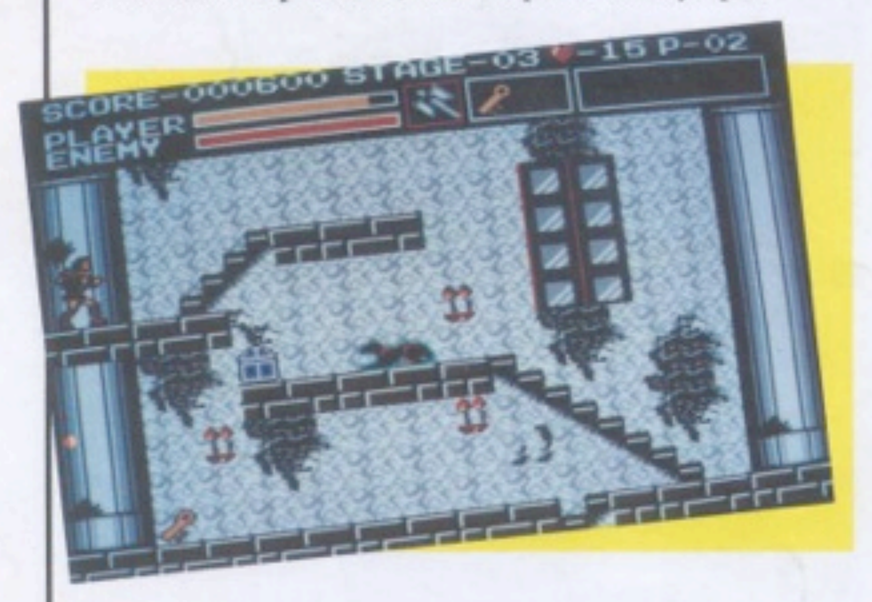


A LA LOUPE

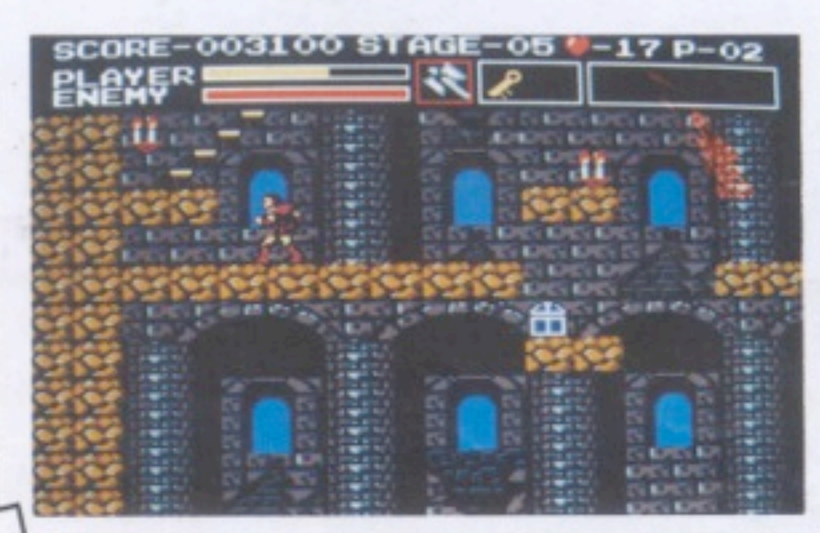
Vampire Killer: le bal du vampire.

Compatible MSX 2
Editeur: KONAMI
Type: jeu d'arcades
Support: cartouche mégarom
Configuration: 16 Ko
Prix: env. 290 FF
Note globale: 16/20
Graphisme: 18 — Animation: 18
Son: 17 — Intérêt: 14

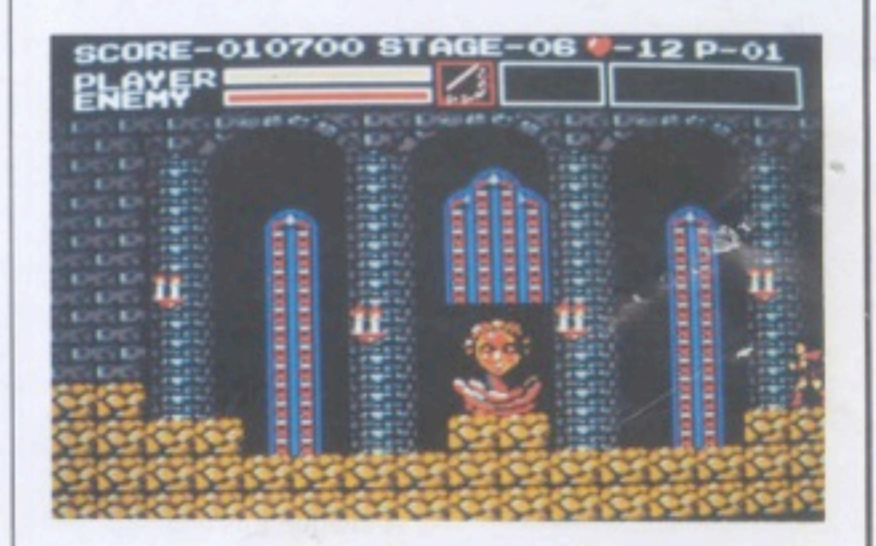
Bien que le titre « Vampire killer » soit évocateur, le but ultime du jeu n'est pas évident. Nous savons en effet que la grosse brute que vous incarnez doit tuer un vampire, mais la raison de cet acte criminel n'a pas encore été découverte. Après tout, les vampires sont sympas!

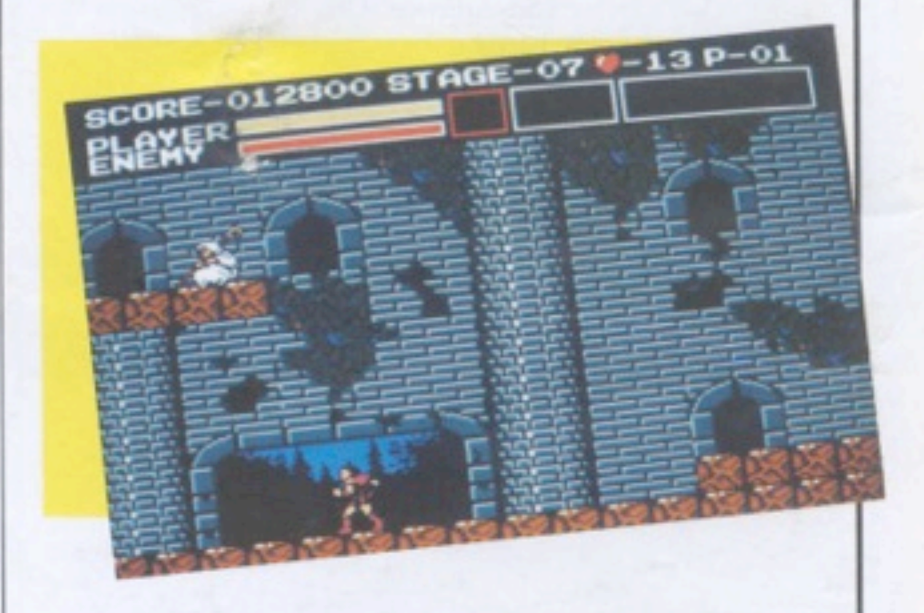


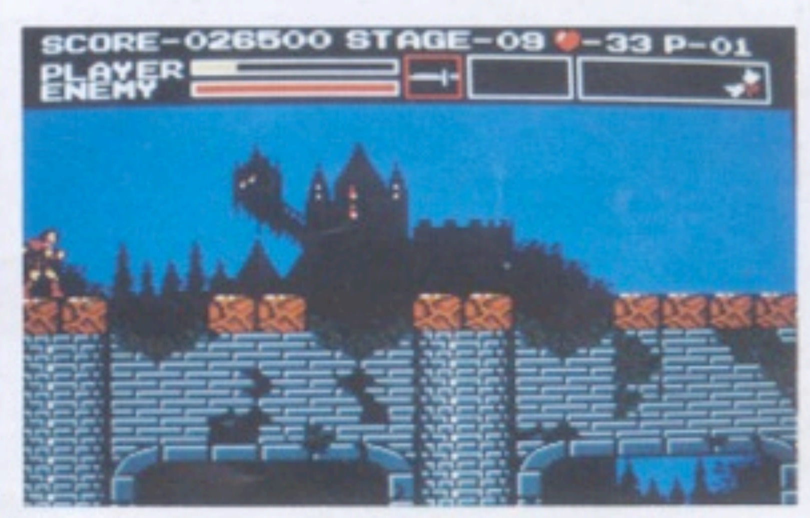
Poussé par l'amour ou par tout autre sentiment, vous serez donc amené à vous déplacer dans le château du vampire. Pour cela, vous disposez d'un faible nombre de touches,



ce qui facilite le contrôle du personnage. Il suffit d'utiliser les touches curseur droite et gauche pour se déplacer, la flèche vers le bas pour s'accroupir et vers le haut pour sauter, la barre d'espacement pour commettre une action. La touche F1 vous permettra de faire une pause et F2 de







A LA LOUPE

lancer un sort. Les différentes actions peuvent se combiner.

Passons maintenant à l'action elle-même. Qui dit jeu d'arcades dit forcément violence et donc armement. Au début, vous possédez un simple fouet qui se révèle vite très insuffisant. Pour pallier à ce manque de pouvoir destructeur, vous pouvez trouver, lors de votre quête, diverses armes dont voici la liste:
- le fouet: l'arme initiale que vous retrouvez à chaque fois que vous perdez une arme optionnelle.
- la grosse chaîne: elle se manie comme le fouet, mais cause plus de dégâts.
- les couteaux: ce sont d'excellentes, précises, mais qui n'affligent pas de blessures sérieuses.
- la hache: arme terrifiante, elle détruit tout obstacle se présentant sur son passage. Cependant, elle est unique. Si vous la lancez et que vous omettez de la récupérer, fini, plus de hache.
- les autres armes (si elles existent) sont tenues «top secret».

Le système de vie, quant à lui, s'apparente fortement à celui des jeux de rôle. En haut à gauche de l'écran, apparaissent deux histogrammes représentant votre vitalité et celle de votre adversaire. A chaque fois que l'un de vous deux est touché, le niveau de l'histogramme approprié baisse en conséquence. Quand celui-ci atteint le niveau zéro, votre héros s'écroule. A ce sujet, sachez qu'après avoir été touché, vous bénéficiez d'une courte période d'invulnérabilité. Vous disposez en tout et pour tout de trois vies, sachez les consommer avec modération car l'aventure est longue et vos ennemis nombreux. Seuls certains d'entre eux, particulièrement résistants, ont droit à l'histogramme, les autres sont détruits au premier coup porté.

Voici quelques monstres ainsi que les tactiques qui leur sont propres :
- les zombies foncent sur vous avec une vélocité impressionnante pour des morts vivants. Il sont accoutrés d'ensembles mauves d'assez mauvais goût.
- Les panthères vous attaquent si vous les approchez de trop près.
- Les hommes-poissons jaillissent des flots afin de vous y engloutir.
- Les armures magiques effectuent des allers et retours angoissants.
- Les squelettes vous projettent leurs os.
- Les gnômes sautent sur vous.
- Les momies vous lancent des bandelettes.

Après avoir examiné les rampants, passons en revue les monstres aériens:
- les chauves-souris bleues et marrons vous foncent dessus alors que les géantes, plus intelligentes, vous lancent des boules de feu.
- Les vargouilles se comportent comme les chauves-souris mais leur déplacement est sinusoïdal.
- Les méduses envoient des serpents.

D'autres pièges que vous découvrirez bien assez tôt, vous attendent.

Chaque monstre vaincu peut vous apporter, en plus des points s'ajoutant à votre score, des cœurs que vous trouverez également dans les flammes ou dans les coffres qui s'ouvrent grâce aux clefs jaunes.

Ces cœurs serviront à acheter divers objets aux marchands (petits hommes vêtus de blanc). Pour commercer avec un marchand, il suffit de le frapper jusqu'à ce qu'il devienne rouge vif. Il vous propose un objet et son équivalence en cœurs. Si êtes en mesure de réaliser l'échange, vous ferez l'acquisition de l'objet en question, sinon votre transaction est stoppée. Prenez garde à l'inflation: les prix grimpent selon le nombre de négociations déjà réalisées.

Voici quelques objets accessibles:
- les clefs: les jaunes servent à ouvrir les coffres, les blanches à passer les portes blindées.
- Les boucliers (deux types): ils vous protègent des projectiles envoyés par les monstres (os, boules de feu, etc).
- Les bottes: elles vous font gagner de la vitesse.
- Les ailes.
- Les armes (voir la liste précédente).
- Les fioles d'eau bénite: en avoir des réserves s'imposent.
- Les bibles et autres ouvrages religieux.
- Les crucifix: l'un d'eux détruit tout ce qui vit à l'écran (sauf vous).
- Les cœurs (1 et 5).
- Les parchemins: l'un d'eux vous donne le plan du tableau où vous évoluez. Vous êtes représenté par un rond, la sortie par une flèche.
- Les bâtons: ils ouvrent tous les coffres.
- Les sacs de transport, d'or, etc.
- La bougie: elle détoure de blanc les passages secrets et les murs destructibles par vos armes.
- Les diamants: l'un d'eux vous rend invisible un court moment.
- Les anneaux de protection procurent une invulnérabilité temporaire.

Attention: après un certain temps, si vous ne prenez pas un objet, celui-ci disparaît.

L'architecture du château est fort complexe. Cependant, le schéma général de celui-ci est simple et constant: un niveau («stage») est composé d'une dizaine de tableaux («scene»). Au bout de quelques «stages», il vous faut affronter un monstre coriace. Si vous sortez victorieux de ce combat, n'oubliez pas de prendre la grosse boule rouge afin de refaire le plein de vitalité (c'est le seul moyen). Vous pouvez passer au niveau suivant mais vous perdez la totalité des objets que vous posséder (ce qui n'est pas très régulier de la part de votre hôte).

En conclusion, les graphismes, l'animation et la musique sont tout simplement époustouflants et vous feront oublier le prix élevé de cette cartouche. Bonne chance et que Dieu ait votre âme.

Jamel Tayeb



« Trucs en vrac... »

ARABE

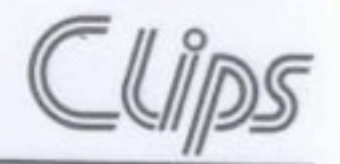
Saviez-vous qu'en mode graphique 1 (SCREEN 1), il est possible de redéfinir le jeu de caractères en modifiant la table correspondante située en VRAM? En voici une application pratique, envoyée par Achour Hamitouche. Le programme remplace les lettres de l'alphabet latin par les caractères arabes. Les lignes 100 à 370 contiennent les données destinées à remplacer les matrices de définition de caractères, tandis que les lignes 1100 à 2180 se chargent de les transférer en mémoire vidéo. Le clavier, placé en mode minuscules, reproduira alors les vingt-huit signes arabes en remplacement des vingt-six lettres latines et des deux caractères <£> et <~>. Leur nouvelle disposition a été conçue pour un clavier QWERTY. Si vous y perdez votre latin ou que vous souhaitez tout reprendre de A à Z, tapez SCREEN 0.

```
100 DATA 8,C,8,8,8,8,8,0
110 DATA 0,0,0,42,42,7E,0,2
120 DATA 0,0,14,42,42,7E,0,0
130 DATA 0,8,14,42,42,7E,0,0
140 DATA 0,0,78,10,28,40,40,38
150 DATA 0,0,78,10,20,40,40,38
160 DATA 0,10,78,10,20,40,40,38
170 DATA 0,0,20,10,8,8,78,0
180 DATA 0,8,20,10,8,8,78,0
190 DATA 0,0,4,4,8,10,60,0
200 DATA 0,8,0,4,8,10,60,0
210 DATA 0,0,0,0,15,9F,90,70
220 DATA 0,4,A,0,15,9F,90,70
225 DATA 0,0,0,1E,21,BF,A0,E0
230 DATA 0,10,0,1E,21,BF,A0,E0
240 DATA 0,80,40,2E,11,21,22,FC
250 DATA 0,84,40,2E,11,21,22,FC
260 DATA C,12,10,C,10,20,21,1E
270 DATA 2C,12,10,C,10,20,21,1E
280 DATA 0,8,6,9,0F,41,42,3C
290 DATA 0,0A,6,9,0F,41,42,3C
300 DATA 0,2,22,32,2,2,42,7C
310 DATA 0,4,4,4,4,24,24,18
320 DATA 0,1C,32,2C,20,20,40,0
340 DATA 0,0,4A,42,42,24,18,
344 DATA 0,8,18,28,48,78,8,E
346 DATA 0,8,14,14,C,8,30,0
370 DATA 0,6,8,44,42,3C,0,14
1110 SCREEN 1
1125 I=97
1130 FOR J=1 TO 26
1180 GOSUB 2140
1185 I=I+1
1190 NEXT J
1350 I=156
1355 GOSUB 2140
1362 I=126
1364 GOSUB 2140
1370 END
2140 FOR D=0 TO 7
2150 READ B$
2160 VPOKE I*8+D,VAL("&H"+B$)
2170 NEXT D
2180 RETURN
```



Dans la pratique, si vous désirez écrire un texte en langue arabe, il ne faut cependant pas oublier que contrairement à l'écriture européenne, celle-ci s'enchaîne de droite à gauche. Le programme suivant supprime cet inconvénient en restituant à l'envers un texte tapé à l'endroit. La longueur de la chaîne à retourner ne doit pas excéder deux cents caractères.

```
10 'PROGRAMME DE DEPLACEMENT DE CUR-
SEUR
20 SCREEN1
30 X=1
40 INPUT"DONNER MESSAGE A IMPRIMER ";A$
50 L=LEN(A$)
60 J=1:PRINT"":PRINT"":PRINT""
70 PRINTCHR$(31):PRINTCHR$(29);
80 FOR I=1TOL
90 IF I=X*29 THEN GOSUB400
100 PRINTCHR$(29);
110 PRINTMID$(A$,J,1);
120 PRINTCHR$(29);
130 J=J+1:NEXTI
140 PRINTCHR$(29);
150 PRINT"":PRINT"":PRINT"":PRINT""
155 PRINT"SI VOUS VOULEZ CONTINUER AP-
PUYEZ SUR LA TOUCHE F5"
160 END
400 X=X+1
410 PRINTCHR$(31)
420 RETURN
```



« Trucs en vrac... »

CO-PI-RATE

Il existe un moyen très simple de copier intégralement une disquette, quel qu'en soit son contenu. En clair, si vous désirez effectuer une duplication, une sauvegarde, une copie, un backup, un transfert (*) d'une disquette « protégée », incopiable (**) avec le DOS, lisez intégralement ce clip, il a été écrit dans ce but. Voici la solution, universelle, absolue, intemporelle, ineffable: il faut écrire un programme. Un programme? Bien sûr, pourquoi donc ne pas y avoir pensé plus tôt? Mais comment faire, il va être long, compliqué, en langage machine, avec des codes partout. Faux! Il ne contient en tout et pour tout que trois instructions BASIC! Encore faut-il connaître les deux instructions « clés » permettant d'accéder à n'importe quel secteur (***) d'une disquette.

La première réalise la lecture sur le lecteur A, ici codé 1, du secteur X. <**A$=DSKI$(1,X)**>
La seconde réalise l'écriture du secteur lu précédemment sur le secteur X de la disquette présente dans le lecteur B (codé 2). <**DSKO$ 2,X**>

Ces deux opérations, DiSK Input et DiSK Output, n'ont plus qu'à être enchassées au sein d'une instruction FOR / NEXT pour procéder à la réplication de la disquette dans son intégralité.

FOR X=0 TO 719:A$=DSKI$(1,X):DSKO$ 2,X:NEXT

Cependant, pour rester honnête jusqu'au bout, je ne vous cacherai pas qu'il est très vivement conseillé d'utiliser deux lecteurs si vous tenez à vous épargner d'échanger 720×2=1440 fois vos disquettes... Si vous utilisez les deux contrôleurs, sans maintenir enfoncée la touche <CTRL> à la mise sous tension, le deuxième drive sera appelé C, vous devrez donc paramétrer un **DSKO$ 3,X**. La copie ne demande que 4 à 5 minutes avec deux lecteurs, ce qui est comparable à un <COPY ×.× b:> sous DOS, contre trois asphyxies avec un seul. Pour pallier à cet inconvénient, il faut écrire un programme (****) capable de stocker le maximum de secteurs en mémoire, puis de les restituer en bloc sur la disquette cible. Une bonne idée pour un prochain clip. La seule amélioration que (*****) je vous propose pour l'instant est de faire précéder la fameuse formule par:

CLS:PRINT"Insérer l'original dans le lecteur A et une disquette formatée dans le lecteur B":A$=INPUT$(1)

(*): au choix
(**): ou bien impossible à dupliquer, non sauvegardable, unbackupable (sous toute réserve), intransférable.
(***): un secteur représente l'équivalent de 512 octets sur une disquette.
(****): Oh?
(*****): Dernier renvoi du clip.

Frédéric Laudet

RECUPERATION DE PROGRAMMES BASIC

Ce clip, dû à monsieur Pierre Manie, intéresse les possesseurs de Canon X-07 et de PHC-25 qui souhaitent charger leurs programmes sur MSX. La marche à suivre pour le Canon est la suivante:

- Placer le programme en mémoire texte du X-07 (**load« PRGM »** si celui-ci est en zone fichier).
- Le sauver sur cassette par:
INIT#1,« CASO: »:LIST#1 <return>
- débrancher le magnéto du X-07, le connecter au MSX, et rembobiner la bande.
- Lancer la routine MSX qui va lire le fichier ASCII créé par le X-07.
- Placer une cassette vierge et appuyer sur la touche RECORD.
- Presser une touche.
- La cassette ainsi créée peut être lue par n'importe quel MSX en utilisant la commande **LOAD« CAS: »**

La routine assembleur peut en fait lire toutes les cassettes enregistrées selon le standard FSK. Les opérations décrites ci-dessus sont récapitulées au fur et à mesure de leur exécution par le programme BASIC qui suit:

```
10 'LECTURE D'UNE K7 X-07
20 ' 30 CLEAR300,&H87FF:DEFUSR1=&H8800:
AD%=&H8800
40 READA$:IFA$="*" THEN 100
50 POKEAD%,VAL("&H"+A$):AD%=AD%+1:
GOTO40
60 DATA F3,21,30,88,11,31,88,01,D2,57,36
70 DATA 00,ED,B0,21,30,88,01,00,E0,CD,E9
80 DATA 72,CD,D4,72,77,23,0B,78,B1,20,F6
90 DATA CD,E7,00,C9,*
100 ON ERROR GOTO 270
110 CLS:PRINT"Positionner la K7 sur le fichier":PRINT:PRINT" enregistre sur le X-07
par:":PRINT:PRINT"<<INIT#1,";CHR$(34);
"CASO:";CHR$(34);":LLIST #1 >>"
120 PRINT:PRINT"mettre le magneto en lecture"
```

« Trucs en vrac... »

```
130 PRINT:PRINT:PRINT"et PRESSER une TOUCHE"
140 GOSUB 260:CLS:PRINT"Lecture en cours...":PRINT:PRINT: PRINT :PRINT"Agir par <Ctrl STOP>":PRINT:PRINT"si la K7 ne s'arrete pas ..."
150 M=USR1(0):CLS:PRINT" La lecture est terminee.":PRINT
:PRINT
160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Placer une K7 vierge":PRINT:PRINT " mettre le":PRINT:PRINT" magneto en enregistrement"
170 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"et PRESSER une TOUCHE":PRINT
:PRINT
180 GOSUB 260
190 OPEN "X-07" FOR OUTPUT AS #1
200 I%=&H8830+12
210 L$=""
220 C=PEEK(I%):IF C=0 THEN CLOSE:END
230 IF C=13 AND PEEK(I%+1)=10 THENGOSUB250:I%=I%+2:GOTO210
240 L$=L$+CHR$(C):I%=I%+1:GOTO220
250 PRINTL$:PRINT#1,L$:RETURN
260
R$=INKEY$:IFR$=""THEN260ELSERETURN
270 IF ERR=19 THEN RESUME NEXT
280 CLS:PRINT"ERREUR" ERR "en ligne" ERL"(et non en 290 )":PRINT:PRINT:ERROR ERR
```

EDITEUR DE LIGNES EN HR

Une question revient souvent dans votre courrier: «comment taper du texte en mode haute résolution?» N'écoutant que mon courage, j'ai écrit pour vous un petit éditeur de ligne qui fonctionne quel que soit le mode graphique utilisé (>1) et dont voici le listing:

```
10 OF=-2:LM=10 ' LM=Nbr lettres maxi.
20 SCREEN 2:PRESET(10,10):GOSUB 25
21 'le preset(10,10) détermine la position initiale du curseur graphique.
22 SCREEN 0:PRINT B$:STOP ' B$ contient en retour la ligne tapée.
25 B$="":OPEN "GRP:" AS #1
30 I$=INPUT$(1)
40 IF I$>CHR$(31) AND LEN(B$)<LM THEN LINE STEP(8,8)-STEP(8,-8),PEEK(&HF3EA),BF:PRINT #1,I$;".";:PRESET STEP(OF8,0):B$=B$+I$
41 IF I$=CHR$(8) AND LEN(B$)>0 THEN PRESET STEP(-8-OF,0):LINE STEP(16,8)-STEP(-16,-8),PEEK(&HF3EA),BF:PRINT#1,".";:PRESET STEP(-8,0):B$=LEFT$(B$,LEN(B$)-1)
42 IF I$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 30
```

LE SAVIEZ-VOUS?

Il n'est pas forcément nécessaire de passer par le langage machine pour gérer les ports du Z80. En effet, vous disposez en BASIC des instructions INP et OUT, respectivement équivalentes aux IN et OUT du microprocesseur. Si vous souhaitez, par exemple, connaître l'emplacement des blocs de mémoire vive sur un MSX 2 doté d'un MEMORY MAPPER, vous pourrez questionner l'ordinateur du BASIC en tapant la séquence suivante:

PRINT INP(&HFC),INP(&HFD) etc... (jusqu'à &HFF)

Imaginons maintenant que vous voulez allumer la lampe CAPS tout en conservant le mode minuscule. Essayez alors l'instruction suivante:

OUT (&HAB),12

Qu'en pensez-vous? Amusant non? En voici un dernier, plus ardu, permettant de lire la configuration des slots pour chacune des quatre pages de 16K:

PRINT BIN$(INP(&HA8))

Le résultat est un nombre binaire à diviser en quatre fois deux chiffres pour déterminer lequel des quatre slots, de 00 à 11 est actuellement sélectionné.

Exemple:

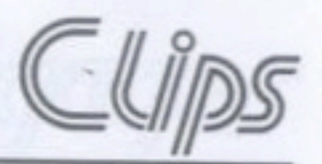
10100000 -résultat
P3P2P1P0 -pages mémoires

Soit les pages 0 et 1, correspondant aux adresses 0 à 3FFFH, en slot 0; les pages 2 et 3, correspondant aux adresses 4000H à FFFFH en slot 2. (10B)

F.L.

GENERONS NOS DATAS

Il vous est certainement déjà arrivé d'utiliser «sauvagement» dans un programme BASIC une zone de mémoire, soit pour stocker des données (tableaux numériques, tables de caractères etc...) accessibles par l'instruction PEEK, soit pour im-



« Trucs en vrac... »

planter des routines LM exécutables par la fonction USR. Le moyen le plus évident de charger/ sauvegarder cette zone consiste à utiliser les commandes **BLOAD/BSAVE** du BASIC, ce qui a pour conséquence de créer un, voire plusieurs fichiers supplémentaires. Ce désagrément, surtout perceptible quand vous ne possédez pas de drive, peut être supprimé en « incorporant » cette zone au programme BASIC à l'aide de lignes de DATA. Celles-ci pourront être relues et implantées par des **READ/POKE** successifs. Le programme suivant réalise pour vous l'ensemble de ces opérations: après entrée des adresses de début et de fin de zone (faites-les précéder par '**&H**' si elles sont en Hexa), l'appui répété sur la touche <**F1**> provoquera la constitution automatique des lignes de DATA puis du chargeur spécifique, avant d'effacer les lignes inutiles et de vous rendre la main.



```
65517 INPUT"Debut,Fin";DEB,FIN:I=DEB
65518 DEFFNPK$(X)=HEX$(PEEK(X))
65519 A$=SPACE$(&H80)
65520 FOR J=0 TO &H3F:IF I+J<=FIN THEN
B$=FNPK$(I+J):MID$(A$,2*J+1,2)=
LEFT$("0",2-LEN(B$))+B$
65521 NEXT
65522 CLS:PRINT(I-DEB) &H40+1;"DATA";A$
65523 KEY1,CHR$(11)+CHR$(13)+CHR$(13)
65524 PRINT "I=";STR$(I+&H40);":DEB=";STR$
(DEB);":FIN=";STR$ (FIN);":GOTO65525":
GOSUB65529:STOP
65525 IFI<=FIN THEN GOTO 65518
65526 CLS:PRINT(I-DEB) &H40+1;
"RESTORE1:FORI=0TO";STR$((FINDEB+1)
(&H40);":READA$:A=LEN(A$)/2-1:FORJ=0TOA:
POKE";STR$(DEB) ;"+I*&H40+J,VAL
(";CHR$(34);"&H";
CHR$(34);"+MID$(A$,2*J+1,2)): NEXTJ,I"
65527 PRINT "GOTO65528":GOSUB65529:STOP
65528 KEY1,"color":CLS:FORI=1TO6:PRINT:
NEXT:PRINTSPACE$(10); "ATTENTION:":
PRINT" Si vous ne faites pas CTRL/STOP
ce CHARGEUR s'autodetruira dans 20 se-
condes!":
TIME=0:FORI=0TO1 :I=-(TIME>1000)*:
NEXT:DELETE65517-65529
65529 FORI=1TO6:PRINT:NEXT:
PRINTSPACE$(10);"Faire Touche F1
svp":FORI=1TO6:PRINT:
NEXT:RETURN
```

SAVIEZ-VOUS QUE...?

- L'instruction **BLOAD,I** permet de sauvegarder un programme sauvegardé par **BSAVE «nom»,XY** dans l'emplacement mémoire compris entre **X+I** et **Y+I** (I est un entier relatif jouant le rôle d'index).

- Les possesseurs d'un lecteur de disquettes peuvent sauvegarder directement la VRAM entre les <**début**> et <**fin**> en tapant <**début**>,<**fin**>,**S** (S comme screen), puis la réimplanter par l'instruction **BLOAD «nom»,S**.

- **CMD**, abrégé de l'anglais ComManD est une fonction reconnue par le BASIC. Elle vous renverra systématiquement un « Illegal fontion call » sauf...si vous en détournez l'exécution au niveau du Hook qui lui est réservé. Vous pouvez démarrer une de vos routines en utilisant d'éventuels paramètres d'entrée. Il suffit pour cela de lire le contenu du buffer de l'éditeur BASIC. Données pratiques: début du Hook en **$FE0D**, buffer+1 en **$F411D** (n'oubliez pas avant de faire un **POP** pour préserver **SP**.

- La sauvegarde d'une cartouche sur cassette ou sur disquette implique que vous l'introduisiez alors que votre MSX est allumé, donc à vos risques et périls.

- Les variables du BASIC <**ERR**> et <**ERL**> contiennent respectivement le numéro du dernier message d'erreur et le numéro de la ligne à laquelle il s'est produit. Ce dernier vaut 65535 si l'erreur a été provoquée en mode direct. Il est également à noter que ces deux nombres sont stockés en **$F414** (touché) et **$6B3/$F6B4** (coulé), que l'entrée du Hook précédant l'affichage des messages d'erreurs se trouvent en **$FEFD**.



ASSEMBLEUR Z80

Nous vous proposons de reprendre l'élaboration du moniteur où nous l'avions laissée dans le numéro 6. Nous allons découvrir une méthode particulièrement bien adaptée au Z80 et qui permet d'obtenir des programmes indépendant de l'adresse de chargement **(RELOCATABLE).**

SAISIE EN ASSEMBLEUR

Nous avions évoqué l'étude du titre du programme et du signe de sollicitation **(PROMPT)** sur l'écran. Nous vous invitons à étudié la méthode utilisée pour saisir des données en réponse à ce PROMPT.

Les commandes d'un moniteur étant généralement constituées d'un seul caractère alphabétique suivi ou non d'un ou plusieurs paramètres, il est concevable de saisir le caractère et d'effectuer ensuite une recherche en table pour déterminer si ce caractère est bien une commande reconnue. Si tel est le cas, la commande est associée à une adresse (2 octets). Cette adresse est celle de la routine du traitement de la commande. Si le caractère n'est pas reconnu, un message d'erreur est affiché.

SAISIE D'UN CARACTERE

Pour saisir un caractère, il suffit d'effectuer un appel à la routine interne située en **9FH**. A l'issue de cet appel, l'accumulateur A contient le code ASCII de la touche poussée. Cette routine attend que l'utilisateur pousse sur une touche avant de rendre la main.

CALL 9FH CD 9F 00

RECHERCHE EN TABLE

La table est constituée du code ASCII de chaque lettre constituant une commande suivie de deux octets spécifiant l'adresse de la routine de traitement de la commande. La table se termine par un octet à zéro. Ainsi, une table de dix commandes sera composée de trente et un octets (10 lettres, 20 adresses, 1 zéro).

Exemple:

```
DB    41H          code de la lettre A
      ADRESSE1     routine de DUMP ASCII
DB    45H          code lettre E
      ADRESSE2     routine EDITION
      48H          code lettre H
      ADRESSE3     routine de DUMP HEXADECIMAL
DB    00H          fin de la table
```

La routine de recherche en table peut s'écrire:

```
      CALL  009FH     Lecture de caractère
      LD    B,A       Sauvegarde du caractère frappé dans B
      LD    HL,TABLE  HL pointe sur l'adresse de la table
LOOP  LD    A,(HL)    A = premier caractère de la table
      CP    0         Est-ce la fin de la table
      JR    Z,ERR     Oui alors affichage message erreur
      CP    B         Est-ce le caractère frappé?
      JR    Z,OK      Oui on a trouvé
      INC   HL        Non on incrémente 3 fois HL
      INC   HL        Pour pointer sur la lettre suivante
      INC   HL
      JR    LOOP      Et on recommence
OK    INC   HL        Partie basse de l'adresse
      LD    E,(HL)    Sauvegarde dans E
      INC   HL        Partie haute de l'adresse
      LD    D,(HL)    Sauvegarde dans D
                      A cet instant, DE pointe sur l'adresse de la routine de traitement de la commande
      EX    DE,HL     HL pointe sur l'adresse
      JP    (HL)      Saut à l'adresse pointée par HL.
ERR   LD    HL,MERR   HL pointe sur message d'erreur
      CALL  STRNG     (voir numéro 6)
      CALL  CRLF      (voir numéro 6)
MERR  DB    "COMMANDE INCONNUE"
      DB    00
```

Dans le prochain numéro, nous analyserons le fonctionnement des commandes de DUMP ASCII et HEXA.

ASSEMBLEUR Z80

COMMENT RENDRE VOS PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE INDEPENDANTS DE L'ADRESSE D'IMPLANTATION

Nous allons décrire une méthode permettant d'installer un programme à une adresse quelconque après son chargement à une adresse déterminée.
La première étape consiste à écrire votre programme de façon standard. Ajoutez-y au début une ligne libellée comme suit:

```
        ORG  nnnn
OFFSET  EQU  0
DEBUT   .......
```

Chaque appel possède une routine interne où chaque saut absolu (par opposition à relatif) à l'intérieur du programme doit utiliser une étiquette à laquelle on soustrait l'OFFSET.

Exemple:

```
BOUCLE  LD   A,B
        DEC  A
        JP   Z,BOUCLE-OFFSET
```

(**JP** est un saut absolu. Si vous utilisez **JR**, il ne faut pas soustraire **OFFSET**).
Vous ne devez jamais soustraire d'**OFFSET** aux adresses extérieures au programme (**CALL** de la ROM, variables internes).
Lorsque le programme que vous avez écrit de cette façon fonctionne parfaitement, vous pouvez passer à la deuxième étape.
La deuxième étape consiste à modifier l'adresse d'organisation ORG en la positionnant à 1: **ORG1**
Assemblez de nouveau le programme et produisez-le en listing.
Notez l'adresse relative de chaque déplacement ABSOLU, il suffit de regarder toutes les lignes comportant le mot – OFFSET et de noter l'adresse à laquelle elles se trouvent. Comme le programme est organisé en 1, l'adresse indiquée est bien le déplacement relatif (par rapport au début du programme) de l'adresse à modifier en cas de déplacement du programme.
Calculez la taille totale du programme. Elle est facile à déterminer à l'aide du listing objet de l'assemblage. Regardez bien le nombre d'octets qui composent la dernière ligne de code et n'oubliez pas de les ajouter à la dernière adresse fournie.
A cet instant, vous devez avoir une liste de toutes les adresses qui doivent être modifiées en cas de déplacement et la taille totale du programme.
Lors de la troisième étape vous devez:
- Oter l'instruction d'organisation.
- Modifier la première ligne de la façon suivante:

```
OFFSET EQU $
```

- Il faut à présent quelques lignes de code au début de votre programme (avant l'instruction **OFFSET EQU**).

Programme de **RELOCATION**

```
      ORG   XXXX
INIT  LD    HL,DEBUT
      LD    DE,ADRESSE
      PUSH  DE
      LD    BC,LONG
      LDIR
      POP   DE
```

XXXX représente l'adresse d'implantation de départ du programme.
DEBUT représente l'adresse de début du programme.
ADRESSE représente l'adresse d'installation du programme.
LONG représente la longueur totale du programme déterminée au point 2.
A l'issue de ce bout de programme, il faut disposer autant de ligne au format suivant qu'il n'y a d'adresses dépendantes (déterminées au point 2).

```
      LD    HL,adresse1
      CALL  REMPL
      LD    HL,adresse2
      CALL  REMPL
      .......
      LD    HL,adressen
      CALL  REMPL
```

Il reste à définir la routine **REMPL.**

```
REMPL ADD   HL,DE
      LD    C,(HL)
      INC   HL
      LD    B,(HL)
      DEC   HL
      PUSH  DE
      EX    DE,HL
      ADD   HL,BC
      EX    DE,HL
      LD    (HL),E
      INC   HL
      LD    (HL),D
      POP   DE
      RET
```

A l'issue de la routine **REMPL**, votre programme doit commencer. Il suffit de positionner l'adresse d'emplacement par deux POKEs et de lancer l'exécution à l'adresse **XXXX**.
Votre programme est alors déplacé et toutes ses adresses internes sont automatiquement modifiées. Si votre routine de déplacement se termine par un JP adresse, le programme est automatiquement lancé. Si votre routine se termine par un **RET**, le programme est simplement installé.

Daniel Martin



RESULTATS DU CONCOURS SON

Voici les trois lauréats du concours Sons lancé dans le N° 6 de MICROS MSX.

1re place: Bernard Bodecot demeurant à LILLE. Ses sons représentent une « saga » de l'orgue Hammond. Neuf présets sont proposés, ils donnent les meilleurs résultats en mode « dual ». Il faut noter que le preset « plein jeu » n'est pas utilisable seul mais en association avec l'un des autres sons proposés. Bien que ces sonorités soient relativement simples, elles sont parfaitement équilibrées et « sonnent » très bien sur toute l'étendue du clavier.

2e place, deux ex-aequo: Philippe Lévrier de DIJON, pour son preset « grand piano » qui synthétise un très bon piano et Éric Demousselle de TRITH SAINT LEGER, également pour un son de piano: la restitution sur les quatre octaves du clavier y est vraiment excellente.

3e place, trois ex-aequo: Thierry Leroy de ARS SUR MOSELLE, Denis Andlauer de SCHITIGHEIM, Walter Cieri de MOULINS-LES-METZ.

Ces quatre sons appartiennent à la catégorie des sons synthétiques. Celui de Walter CIERI est une petite merveille dans le genre et on regrette que le clavier ne soit pas sensible à la vélocité. Il y a deux possibilités de sons: l'une en jouant des notes très courtes pour un son long et brillant, l'autre en plaquant les notes pour un son plus court et plus « soft ».

Denis Andlauer a reconstitué un son du groupe Indochine, plus précisément le solo de « docteur in love » issu de l'album « Indochine 1 », avec une précision étonnante. A jouer saccadé sur des notes courtes de préférence.

Thierry Leroy nous gratifie de deux sons synthétiques de qualité. Pour S.F. ayez les doigts légers et pas trop rapides, jouez de préférence note à note ou deux notes séparées d'au moins deux octaves. Nothud est un son « multi usage » utilisable un peu partout, assimilable au style piano.

Bravo aux gagnants et merci à tous les participants.

Le concours sera reconduit périodiquement. Vous retrouverez la grille dans le prochain numéro de MICROS MSX.

Toutefois, à la demande générale, il vous est possible de participer en envoyant une cassette.

Nous vous donnons ce mois-ci les 16 presets gagnants plus une configuration en utilisant deux.

Voici quelques tuyaux pour faire de bons sons:

1 - Il est hors de question de se contenter du poste de télé pour écouter un synthé, il faut au moins une chaîne HI-FI ou mieux un système spécialisé dans la sono de claviers (plus cher mais nettement meilleur). Il faut savoir que la dynamique des SFG approche les 90dB, soit les mêmes performances qu'un compact-disk.

2 - Certains tests sont nécessaires pour fignoler un son:

- placez un accord (do-mi-sol ou do-fa-la) sur l'octave inférieur du clavier. Si le son « bourre », il faut revoir les « ks », « kd » et « rk » des opérateurs.
- Ecoutez le son au casque, assez fort de préférence, afin de déceler d'éventuels bruits indésirables.
- Evitez les niveaux de sorties trop élevés sur les opérateurs connectés sur la sortie. Il vaut mieux augmenter le son sur la sono que d'être à l'écrêtage au niveau du synthé.

Rappel: il était spécifié que seules les copies de la grille fournie ou les « hard-copy » d'écran seraient admises, tant pis pour ceux qui n'ont pas respecté cette règle, ils ont été disqualifiés d'office... Nous rappelons que nous étendons la participation aux envois de cassette. Veillez à ce que ces cassettes soient parfaitement identifiables afin d'éviter toute confusion.

Nous pourrions envisager de faire des cassettes contenant la presque totalité des sons reçus, si cette idée vous paraît bonne, écrivez-nous.

Merci à tous ceux qui ont participé, continuez, cette rubrique ne pourra jamais vivre sans vous.

A vos keyboards...

P. Courteheuse



RESULTATS DU CONCOURS SON

```
>Bernard BODECO                          40(48)
Code   1 | (orgue 1)          | LFO   1
Tr    12 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 200
Pms    0 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  70
(1)  F 0   | IF 0   (2)  F 1   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 3   | IF 0   (4)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

```
>Bernard BODECOT                         43(48)
Code   1 | (orgue 4)          | LFO   1
Tr    12 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 200
Pms    0 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  70
(1)  F 0   | IF 0   (2)  F 1   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 4   | IF 0   (4)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  120     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

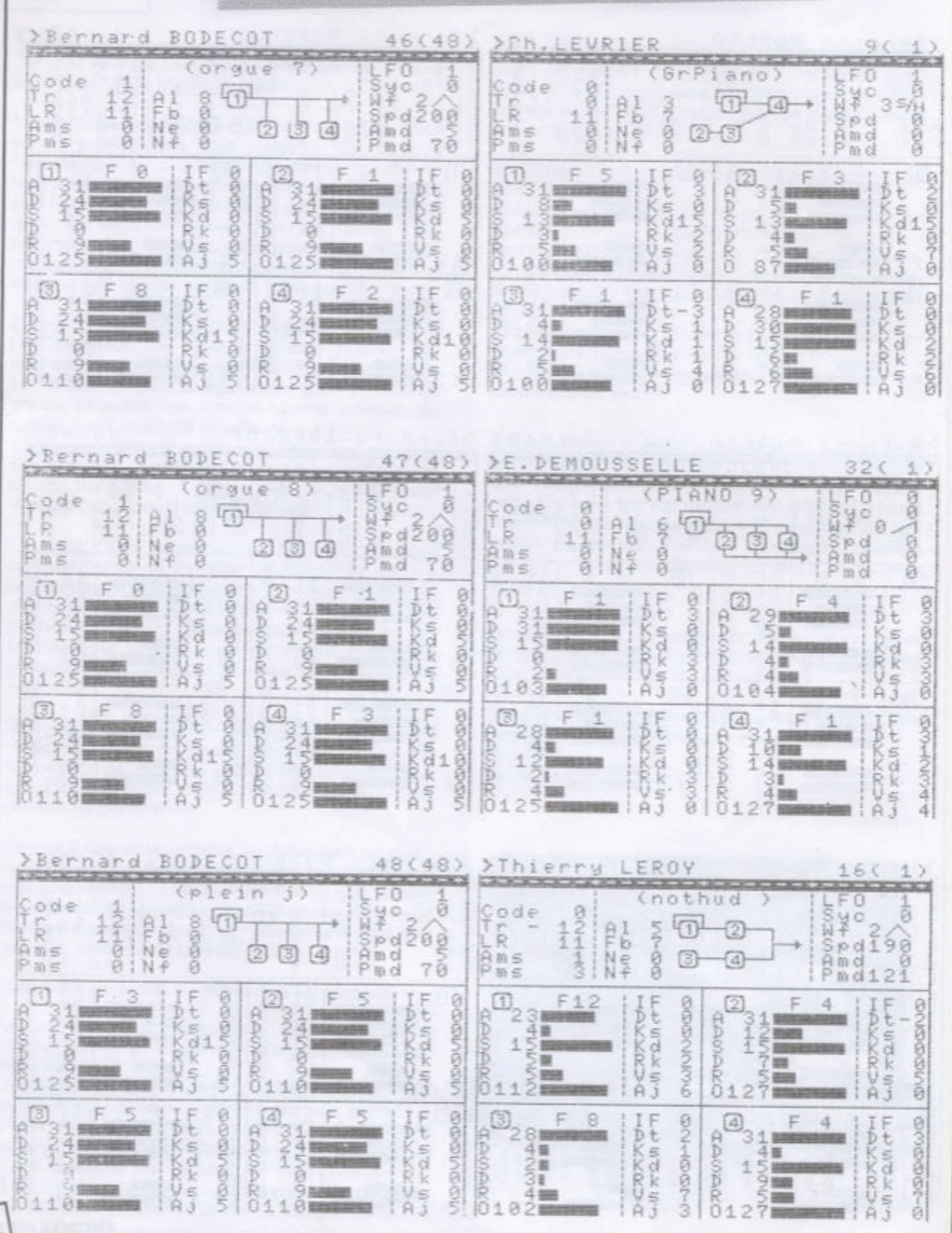
```
>Bernard BODECO                          41(48)
Code   1 | (orgue 2)          | LFO   1
Tr    12 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 205
Pms    3 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  65
(1)  F 0   | IF 0   (2)  F 1   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R   15     | Vs 0   R   15     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 3   | IF 0   (4)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R   15     | Vs 0   R   15     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

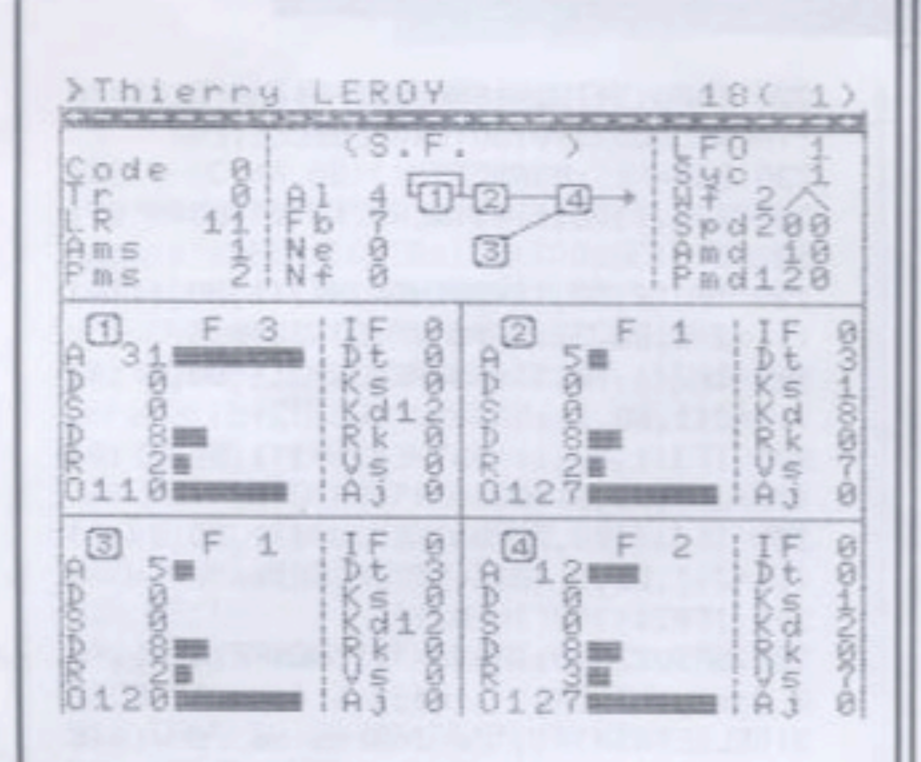
```
>Bernard BODECOT                         44(48)
Code   1 | (orgue 5)          | LFO   1
Tr     0 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 200
Pms    0 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  70
(1)  F 1   | IF 0   (2)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 8   | IF 0   (4)  F 3   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  115     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

```
>Bernard BODECO                          42(48)
Code   1 | (orgue 3)          | LFO   1
Tr    12 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 200
Pms    0 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  70
(1)  F 0   | IF 0   (2)  F 1   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 4   | IF 0   (4)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  120     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

```
>Bernard BODECOT                         45(48)
Code   1 | (orgue 6)          | LFO   1
Tr     0 | Al  8              | Syc   0
LR    11 | Fb  0              | Wf    2
Ams    0 | Ne  0              | Spd 200
Pms    0 | Nf  0              | Amd   5
                              | Pmd  70
(1)  F 1   | IF 0   (2)  F 4   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd 0   S   15     | Kd 5
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
(3)  F 3   | IF 0   (4)  F 2   | IF 0
A   31     | Dt 0   A   31     | Dt 0
D   24     | Ks 0   D   24     | Ks 0
S   15     | Kd15   S   15     | Kd10
D    0     | Rk 0   D    0     | Rk 0
R    9     | Vs 0   R    9     | Vs 0
O  125     | Aj 5   O  125     | Aj 5
```

RESULTATS DU CONCOURS SON






```
>Valter CIERI                    28( 1)
Code   0 | (CIERI  )   | LFO   1
Tr     0 | Al 6        | Syc   1
LR    11 | Fb 7        | Wf  2
Ams    0 | Ne 0        | Spd200
Pms    3 | Nf 0        | Amd 10
                         Pmd123
1  F 1   | IF  0 | 2  F 2   | IF  0
A  24    | Dt -3 | A  24    | Dt  3
D  12    | Ks  1 | D   2    | Ks  1
S  15    | Kd  2 | S  15    | Kd  4
D  12    | Rk  1 | D   1    | Rk  0
R   0    | Vs  0 | R   5    | Vs  7
O 117    | Aj  3 | O 127    | Aj  0
3  F 1   | IF  0 | 4  F 2   | IF  0
A  24    | Dt  3 | A  24    | Dt -3
D  21    | Ks  0 | D   2    | Ks  1
S   4    | Kd  3 | S   5    | Kd  6
D   0    | Rk  0 | D  14    | Rk  1
R   5    | Vs  0 | R   5    | Vs  7
O 127    | Aj  3 | O 127    | Aj  0
```

```
>Denis ANDLAUER                  25( 1)
Code   0 | (CHINA 1)   | LFO   1
Tr -  12 | Al 7        | Syc   1
LR    11 | Fb 2        | Wf  2
Ams    1 | Ne 0        | Spd100
Pms    4 | Nf 0        | Amd  4
                         Pmd 20
1  F 4   | IF  0 | 2  F 8   | IF  0
A  31    | Dt  3 | A  31    | Dt  0
D   0    | Ks  0 | D  11    | Ks  0
S   0    | Kd  0 | S   0    | Kd  0
D   0    | Rk  1 | D   0    | Rk  0
R   0    | Vs  7 | R   5    | Vs  7
O 127    | Aj  0 | O 127    | Aj  5
3  F 6   | IF  0 | 4  F 3   | IF  0
A  31    | Dt  0 | A  31    | Dt  3
D  11    | Ks  0 | D  20    | Ks  0
S   8    | Kd  0 | S   8    | Kd  0
D  31    | Rk  0 | D  20    | Rk  0
R   5    | Vs  0 | R  15    | Vs  7
O 127    | Aj  0 | O 127    | Aj  0
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

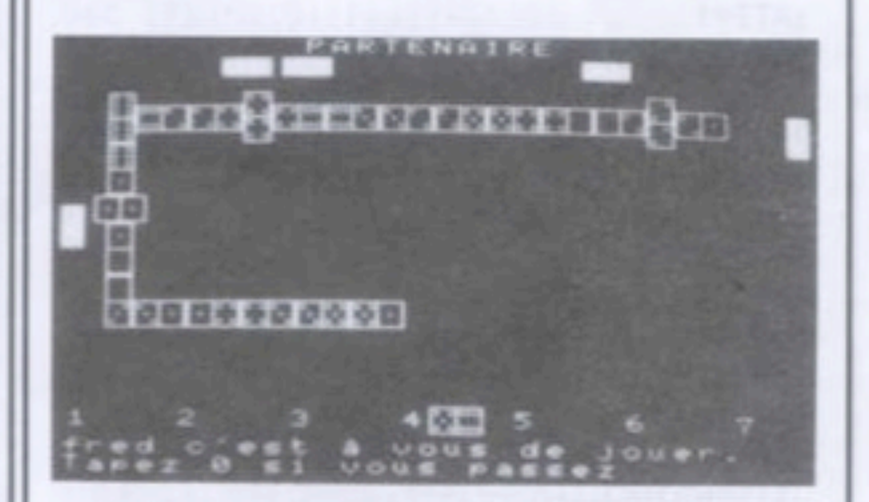
Agé de 20 ans, Yves Vincent est titulaire d'un Bac H et d'un D.U.T d'informatique. Il effectue actuellement son service militaire avant de chercher une place d'analyste programmeur.

Le jeu se déroule suivant les règles du vrai jeu de dominos. L'ordinateur gère trois des quatre joueurs, soit votre partenaire et vos deux adversaires. La distribution des dominos est totalement aléatoire et le déroulement des coups dépourvu de toute tricherie, seule la validité de vos coups est vérifiée. L'ordinateur ne joue pas au hasard, mais selon une stratégie prédéfinie.

CHARGEMENT DU JEU

Après avoir tapé le listing ci-dessous, lancer le programme par <RUN>. Le titre « DOMINO » doit alors apparaître à l'écran, puis l'ordinateur vous demande votre prénom.

Après distribution de sept dominos à chacun des quatre joueurs et entrée de la couleur du tapis, la table de jeu se présente ainsi:



Le joueur possédant le double 6 débute la partie en le posant sur le tapis. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour poser un domino, il suffit simplement d'appuyer sur la touche correspondante à son numéro: celui-ci se place alors directement au bon endroit. En cours de partie, il peut arriver qu'un domino puisse convenir à chacune des deux extrémités de la chaîne. Dans ce cas, vous devrez choisir si vous souhaitez le placer à gauche ou à droite par rapport au déroulement fait à partir du double 6.

Il y a deux façons de gagner une partie:

1 - l'équipe dont le joueur a posé tous ses dominos est déclarée l'équipe gagnante; elle remporte la somme des points figurant sur les dominos restant en jeu.

2 - « Tout le monde passe »: l'équipe gagnante est



JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

celle qui totalise le moins de points sur ses dominos restants.

A chaque fin de partie, une petite animation apparaît à l'écran. Suivant l'issue de la partie jouée, un domino humanoïde (équipe du joueur) sera poursuivi ou bien poursuivra le petit chien MSX (cousin germain du célèbre Idéfix). L'ordinateur demande ensuite si vous désirez rejouer. Si la même personne rejoue, les points acquis sont cumulés après chaque partie. Dès qu'un autre prénom est entré, le cumul des points en jeu se trouve perdu et l'ordinateur est à nouveau prêt pour affronter une nouvelle équipe.

```
10 ' JEU DE DOMINOS par Yves VINCENT.
20 '
30 CLEAR200,&HEE05:GOSUB960:GOSUB970
40 GOSUB1010:GOSUB1060:GOSUB1120:GOSU
B1200
50 PA=0
60 IFMA=1ORMA=3THENDF=1:ATT=2ELSEDF=2
:ATT=1
70 IFMA=4THEN170
80 MA=MA+1:I=1:Q=0
90 GOSUB2360:IFOC(MA,6)=0THENPRINT#1,
J$(MA);"passe":BEEP:FORTE=1TO1200:NEX
T:GOSUB2050:GOTO50
100 GOSUB2360:PRINT#1,J$(MA);"joue":B
EEP:FORTE=1TO1600:NEXT
110 IFJ(MA,I,2)=6THENQ=Q+1:IT(MA,Q)=J
(MA,I,1)
120 I=I+1:IFI<8THEN110
130 NB=0:VD=0:FORI=1TOQ:IFOC(MA,IT(MA
,I))<NBTHEN160
140 NB=OC(MA,IT(MA,I)):IFIT(MA,I)<VDT
HEN160
150 VD=IT(MA,I):AJ(1)=IT(MA,I):JU=6:G
A$="V"
160 NEXT:GOTO410
170 MA=1:GOSUB2360:PH$=J$(1)+" c'est
à vous de jouer.":GOSUB2310:DRAW"BM14
,184":IFLEN(J$(1))>7THENDRAW"BM70,184
"
180 PRINT#1,"Tapez 0 si vous passez":
BEEP:BEEP:BEEP:D$=INPUT$(1):DO=VAL(D$
):IFDO<0ORDO>7THEN170
190 IFDO<>0THEN230
200 IFOC(1,DG)<>0OROC(1,DD)<>0THENGOS
UB2360:PRINT#1,"vérifiez bien votre j
eu !":BEEP:FORTE=1TO1200:NEXT:GOTO170
210 PA=PA+1:GOSUB2050:IF((DG=6)AND(DD
=6))AND((D=28)AND(G=27))THEN50
220 IFPA<>4THEN460ELSEIFR$="O"ORR$="o
"THENGOSUB2270:GOTO40ELSECLS:END
230 B2$="F":B3$="F"
240 IFJ(1,DO,1)=7THENB2$="V":B3$="V":
GOTO290
250 IFJ(1,DO,1)=DGTHENJU=J(1,DO,1):AJ
(1)=J(1,DO,2):GA$="V":GOTO290
260 IFJ(1,DO,2)=DGTHENJU=J(1,DO,2):AJ
(1)=J(1,DO,1):GA$="V":GOTO290
270 IFJ(1,DO,1)=DDTHENJU=J(1,DO,1):AJ
(1)=J(1,DO,2):GA$="F":GOTO290
280 IFJ(1,DO,2)=DDTHENJU=J(1,DO,2):AJ
(1)=J(1,DO,1):GA$="F"ELSEB2$="V"
290 IFB2$<>"V"THEN320
300 GOSUB2360:IFB3$="V"THENPRINT#1,"L
e domino ";DO;" a déjà été posé":GOTO
310ELSEPRINT#1,"Ce domino ne convient
 pas !"
310 BEEP:FORTE=1TO1200:NEXT:GOTO170
320 IFJ(1,DO,1)=J(1,DO,2)THEN410
330 IFJ(1,DO,1)=DGANDJ(1,DO,2)=DDTHEN
370
340 IFJ(1,DO,1)<>DDORJ(1,DO,2)<>DGTHE
N410
350 GOSUB2360:PH$="jouez_vous à (G)au
che ou à (D)roite":GOSUB2310:BEEP:R$=
INPUT$(1):IFR$="G"THENJU=J(1,DO,2):AJ
(1)=J(1,DO,1):GA$="V":GOTO410
360 IFR$="D"THENJU=J(1,DO,1):AJ(1)=J(
1,DO,2):GA$="F":GOTO410ELSE350
370 GOSUB2360:PH$="jouez_vous à (G)au
che ou à (D)roite":GOSUB2310:BEEP:R$=
INPUT$(1)
380 IFR$="G"THENJU=J(1,DO,1):AJ(1)=J(
1,DO,2):GA$="V":GOTO410
390 IFR$<>"D"THEN370
400 JU=J(1,DO,2):AJ(1)=J(1,DO,1):GA$=
"F"
410 GOSUB1280:GOSUB1910:IFCPT(MA)<>0T
HEN450
420 GOSUB2360:PH$=J$(MA)+" n'a plus d
e domino":GOSUB2310:BEEP:GOSUB2110
430 LOCATE1,18:BEEP:INPUT"Voulez-vous
 rejouer (O/N) ";R$:IFR$<>"O"ANDR$<>"
N"ANDR$<>"o"ANDR$<>"n"THEN430
440 IFR$="O"ORR$="o"THENGOSUB2270:GOT
O40ELSECLS:END
450 PA=0
460 IFMA=4THEN170
470 MA=MA+1:B4$="F":IFOC(MA,DG)=0THEN
480ELSEGOSUB2360:PRINT#1,J$(MA);"joue
":BEEP:FORTE=1TO1600:NEXT:IFOC(MA,DD)
=0THENDM=DG:T=1:GOTO520ELSEB4$="V":B5
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

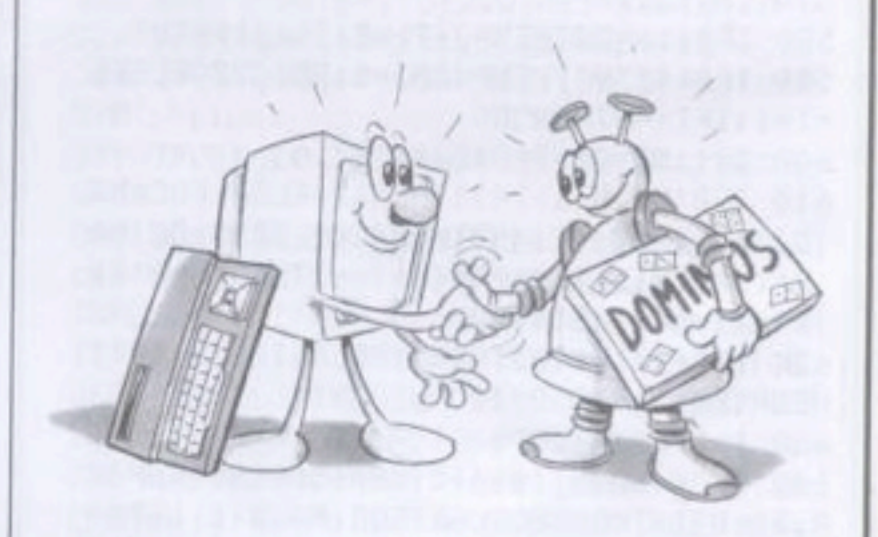
```
$="F":DM=DG:T=1:P(DG)=0:P(DD)=0:GOTO5
20
480 IFOC(MA,DD)<>0THEN500
490 PA=PA+1:GOSUB2360:PRINT#1,J$(MA);
"passe":BEEP:FORTE=1TO1200:NEXT:GOSUB
2050:IFPA<>4THEN460ELSEIFR$="O"ORR$="
o"THENGOSUB2270:GOTO40ELSECLS:END
500 GOSUB2360:PRINT#1,J$(MA);"joue":B
EEP:FORTE=1TO1600:NEXT
510 DM=DD:T=1
520 J=0:FORI=1TO7:IFJ(MA,I,1)=DMTHENJ
=J+1:D(J)=J(MA,I,2)ELSEIFJ(MA,I,2)=DM
THENJ=J+1:D(J)=J(MA,I,1)
530 NEXT
540 IFJ=1THENAJ(T)=D(1):P(DM)=0:GOTO9
20
550 IFMA=DF OR MA=DF+2THEN720
560 IFB(MA,DM)<>1THEN600
570 I=1:B1$="F"
580 IFD(I)=DMTHENAJ(T)=D(I):B1$="V"
590 IFB1$="V"THENP(DM)=5:GOTO920ELSEI
=I+1:IFI<=JTHEN580
600 I=1:NB=0:VD=0:B1$="F"
610 IFB(MA,D(I))<>1THEN620ELSEIFOC(MA
,D(I))+TA(D(I))<NBTHEN620ELSENB=OC(MA
,D(I))+TA(D(I)):IFD(I)>=VDTHENVD=D(I)
:AJ(T)=D(I):B1$="V"
620 I=I+1:IFI<=JTHEN610ELSEIFB1$="V"T
HENP(DM)=4:GOTO920
630 I=1:NB=0:VD=0
640 IFDB(MA,D(I))<>0THEN650ELSEIFAP(M
A,2)=D(I)THEN650ELSEIFOC(MA,D(I))+TA(
D(I))<NBTHEN650ELSENB=OC(MA,D(I))+TA(
D(I)):IFD(I)<VDTHEN650ELSEVD=D(I):AJ(
T)=D(I):B1$="V"
650 I=I+1:IFI<=JTHEN640ELSEIFB1$="V"T
HENP(DM)=3:GOTO920
660 I=1
670 IFAP(MA,1)=D(I)THENAJ(T)=D(I):B1$
="V"
680 IFB1$="V"THENP(DM)=2:GOTO920ELSEI
=I+1:IFI<=JTHEN670
690 I=1:NB=0:VD=0
700 IFOC(MA,D(I))+TA(D(I))<NBTHEN710E
LSENB=OC(MA,D(I))+TA(D(I)):IFD(I)<VDT
HEN710ELSEVD=D(I):AJ(T)=D(I)
710 I=I+1:IFI<=JTHEN700ELSEP(DM)=1:GO
TO920
720 IFDB(MA,DM)=1THEN800
730 IFB(MA,DM)<>1THEN760ELSEI=1:B1$="
F"
740 IFD(I)=DMTHENAJ(T)=D(I):B1$="V"
750 IFB1$="V"THENP(DM)=3:GOTO920ELSEI
=I+1:IFI<=JTHEN740
760 I=1:NB=0:VD=0:B1$="F"
770 IFDB(MA,D(I))=1THEN790ELSEIFAP(MA
,1)=D(I)THENAJ(T)=D(I):B1$="V":P(DM)=
5:GOTO790ELSEIFOC(MA,D(I))+TA(D(I))<N
BTHEN790ELSENB=OC(MA,D(I))+TA(D(I))
780 IFD(I)>=VDTHENAJ(T)=D(I):VD=D(I):
B1$="V":P(DM)=4
790 IFB1$="V"THEN920ELSEI=I+1:IFI<=JT
HEN770ELSE840
800 I=1:NB=0:VD=0:B1$="F"
810 IFD(I)=DMTHEN830ELSEIFDB(MA,D(I))
=1THEN830ELSEIFAP(MA,1)=D(I)THENAJ(T)
=D(I):B1$="V":P(DM)=7:GOTO830ELSEIFOC
(MA,D(I))+TA(D(I))<NBTHEN830ELSENB=OC
(MA,D(I))+TA(D(I))
820 IFD(I)>=VDTHENVD=D(I):AJ(T)=D(I):
B1$="V":P(DM)=6
830 IFB1$="V"THEN920ELSEI=I+1:IFI<=JT
HEN810
840 I=1:NB=8:VD=0
850 IFD(I)=AP(MA,2)THEN880
860 IFB(MA,D(I))=1THEN880
870 IFOC(MA,D(I))+TA(D(I))>NBTHEN880E
LSENB=OC(MA,D(I))+TA(D(I)):IFD(I)>=VD
THENVD=D(I):AJ(T)=D(I):B1$="V"
880 IFB1$="V"THENP(DM)=2:GOTO920ELSEI
=I+1:IFI<=JTHEN850
890 I=1:NB=0:VD=0
900 IFOC(MA,D(I))+TA(D(I))<NBTHEN910E
LSENB=OC(MA,D(I))+TA(D(I)):IFD(I)>=VD
THENVD=D(I):AJ(T)=D(I)
910 I=I+1:IFI<=JTHEN900ELSEP(DM)=1
920 IFB4$="V"THEN930ELSEJU=DM:IFDM=DG
THENGA$="V":GOTO410ELSEGA$="F":GOTO41
0
930 IFB5$="V"THEN940ELSEDM=DD:B5$="V"
:T=2:GOTO520
940 IFP(DG)>P(DM)THENJU=DG:GA$="V":GO
TO410ELSEJU=DD:GA$="F":AJ(1)=AJ(2):GO
TO410
950 '
960 RESTORE2380:FORI=&HEE06TO&HF03A:R
EADA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=
&HEE06:RETURN
970 DIMJ$(4),A(28,2),J(4,7,2),OC(4,6)
,CPT(4),AP(4,2),TA(6),EC(56,2),IT(4,7
),D(7),B(4,6),DB(4,6),PT(4),P(6),DJ(4
,7,2),AA(28),AJ(2),AC(4,7),L(4),S$(5)
980 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0:A=
RND(-(TIME/10)MOD100):R$="N":R1$="N":
HO$="R16D11L16U11R8D11":VE$="R8D22L8U
22D11R8":J$(2)="M S X - GAUCHE ":J$(3
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

```
)="VOTRE PARTENAIRE ":J$(4)="M S X -
DROITE "
990 RESTORE2460:FORI=0TO5:S$(I)="":NE
XT:FORI=0TO7:FORJ=0TO5:READSR$:S$(J)=
S$(J)+CHR$(VAL(SR$)):NEXT:NEXT:FORI=0
TO5:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT
1000 FORI=1TO40:PUTSPRITE0,(70,30),3,
0:PUTSPRITE1,(86,50),6,1:PUTSPRITE2,(
102,70),7,2:PUTSPRITE3,(118,90),10,3:
PUTSPRITE4,(134,110),5,4:PUTSPRITE5,(
150,130),14,1:PUTSPRITE6,(166,150),9,
5:VDP(1)=VDP(1)XOR1:FORJ=1TO130:NEXT:
NEXT:SCREEN0:RETURN
1010 AJ(1)=8:AJ(2)=8:FORI=1TO4:CPT(I)
=7:AP(I,1)=8:AP(I,2)=8:PT(I)=0:L(I)=0
:FORJ=1TO7:AC(I,J)=0:J(I,J,1)=7:J(I,J
,2)=7:DJ(I,J,1)=0:DJ(I,J,2)=0:IT(I,J)
=7:NEXT:FORJ=0TO6:B(I,J)=0:DB(I,J)=0:
OC(I,J)=0:NEXT:NEXT
1020 K=0:FORI=1TO56:EC(I,1)=7:EC(I,2)
=7:NEXT:FORI=0TO6:TA(I)=0:P(I)=0:FORJ
=ITO6:K=K+1:AA(K)=0:A(K,1)=I:A(K,2)=J
:NEXT:NEXT
1030 B1$="F":GA$="F":GB$="F":DH$="F":
DB$="F":DG$="F"
1040 IFR$="N"ORR$="n"THENINPUT"Votre
Prénom ";J$(1)
1050 RETURN
1060 LOCATE2,10:PRINT"JE DISTRIBUE...
 HONNETEMENT":LOCATE 8,20:PRINT"PATIE
NTEZ  S.V.P.":L=0:FORI=1TO7:FORJJ=1TO
4
1070 K=1
1080 AB=INT((RND(1)*28)+1)
1090 IFAB=AA(K)THEN1070ELSEK=K+1:IFK<
=28THEN1090
1100 L=L+1:AA(L)=AB:J(JJ,I,1)=A(AB,1)
:J(JJ,I,2)=A(AB,2):IFA(AB,1)=A(AB,2)T
HENOC(JJ,A(AB,1))=OC(JJ,A(AB,1))+1:GO
TO1110ELSEOC(JJ,A(AB,1))=OC(JJ,A(AB,1
))+1:OC(JJ,A(AB,2))=OC(JJ,A(AB,2))+1
1110 NEXT:NEXT:RETURN
1120 IFR1$="N"ORR1$="n"THENCLS:GOSUB1
180:LOCATE1,3:INPUT"Quelle couleur po
ur le TAPIS ";CF:IFCF<1ORCF>15THEN112
0ELSECF=INT(CF):RESTORE2470
1130 READFC,CA:IFFC=0THENRESTORE2470:
GOTO1130ELSEIFFC<>CFTHEN1130
1140 COLORCA,CF,CF:SCREEN2:OPEN"GRP:"
FOROUTPUTAS#1:H$="V":GA$="V"
1150 X=8:Y=164:FORI=1TO7:DRAW"BM=X;,=
Y;":PRINT#1,I:Y=162:X=X+16:DJ(1,I,1)=
X:DJ(1,I,2)=Y:DRAW"BM=X;,=Y;C=CA;XHO$
;":JU=J(1,I,1):AJ(1)=J(1,I,2):X1=X:Y1
=Y:GOSUB1660:Y=164:X=X+19:NEXT
1160 WG=12:ZG=9:WD=243:ZD=9:FORI=1TO7
:DJ(2,I,1)=WG:DJ(2,I,2)=ZG:DJ(4,I,1)=
WD:DJ(4,I,2)=ZD:LINE(WG,ZG)-(WG+7,ZG+
18),CA,BF:LINE(WD,ZD)-(WD+7,ZD+18),CA
,BF:ZG=ZG+22:ZD=ZG:NEXT
1170 DRAW"BM90,0":PRINT#1,"PARTENAIRE
":WP=63:ZP=9:FORI=1TO7:DJ(3,I,1)=WP:D
J(3,I,2)=ZP:LINE(WP,ZP)-(WP+15,ZP+8),
CA,BF:WP=WP+19:NEXT:RETURN
1180 LOCATE0,14:PRINT"LISTE DES COULE
URS":LOCATE2,16:PRINT"1_ NOIR
   9_ ROUGE CLAIR":LOCATE2,17:PRINT"2
_ VERT MOYEN    10_ JAUNE FONCE":LOCA
TE2,18:PRINT"3_ VERT CLAIR    11_ JAU
NE CLAIR":LOCATE2,19:PRINT"4_ BLEU FO
NCE     12_ VERT FONCE"
```




```
1190 LOCATE2,20:PRINT"5_ BLEU CLAIR
  13_ MAGENTA":LOCATE2,21:PRINT"6_ RO
UGE FONCE   14_ GRIS":LOCATE2,22:PRIN
T"7_ CYAN          15_ BLANC":LOCATE2
,23:PRINT"8_ ROUGE MOYEN":RETURN
1200 I=1
1210 K=1
1220 IFJ(I,K,1)=6ANDJ(I,K,2)=6THEN125
0
1230 K=K+1:IFK<8THEN1220
1240 I=I+1:GOTO1210
1250 MA=I:GOSUB2360
1260 IFMA=1THENPH$=J$(1)+" veuillez p
oser le double 6":GOSUB2310:BEEP:BEEP
:BEEP:D$=INPUT$(1):DO=VAL(D$):IFDO<0O
RDO>7THEN1250ELSEIFJ(1,DO,1)<>6ORJ(1,
DO,2)<>6THEN1250ELSE1270ELSEPH$=J$(MA
)+"pose le double 6":GOSUB2310:BEEP:F
ORTE=1TO1200:NEXT
1270 DG=6:DD=6:G=28:D=28:JU=6:AJ(1)=6
```



JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

```
:GOSUB1280:GOSUB1910:RETURN
1280 IFMA<>1THEN1300
1290 X=DJ(1,DO,1):Y=DJ(1,DO,2):LINE(X
-1,Y-1)-(X+17,Y+12),CF,BF:GOTO1330
1300 K=1:AB=INT((RND(1)*7)+1)
1310 IFAB=AC(MA,K)THEN1300ELSEK=K+1:I
FK<=7THEN1310
1320 L(MA)=L(MA)+1:AC(MA,L(MA))=AB:W1
=DJ(MA,AB,1):Z1=DJ(MA,AB,2):DJ(MA,AB,
1)=0:IFMA=3THENLINE(W1-1,Z1-1)-(W1+15
,Z1+8),CF,BF:GOTO1330ELSELINE(W1-1,Z1
-1)-(W1+7,Z1+18),CF,BF
1330 COLORCA:IFG=28ANDD=28THENDRAW"BM
27,25C=CA;XVE$;":H$="F":GA$="V":X1=23
:X2=27:X3=36:X4=36:Y1=48:Y2=25:Y3=31:
Y4=25:GOSUB1660:Y2=48:RETURN
1340 IFGA$<>"V"THEN1430
1350 IFGB$<>"V"THEN1380
1360 IFJU=AJ(1)THENDRAW"BM=X2;,=Y2;C=
CA;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:X1=X1+9:X2
=X2+9:GOTO1650
1370 DRAW"BM=X1;,=Y1;C=CA;XHO$;":H$="
V":GOSUB1660:X1=X1+17:X2=X2+17:GOTO16
50
1380 IFJU<>AJ(1)THEN1400ELSEIFY1>135T
HEN1390ELSEDRAW"BM=X1;,=Y1;C=CA;XHO$;
":H$="V":GOSUB1660:Y1=Y1+12:Y2=Y2+12:
GOTO1650
1390 GB$="V":X1=X2+9:Y1=Y2-12:Y2=Y1-5
:DRAW"BM=X1;,=Y1;C=CA;XHO$;":H$="V":G
OSUB1660:X1=53:X2=53:GOTO1650
1400 IFY2>125THEN1410ELSEDRAW"BM=X2;,
=Y2;C=CA;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:Y1=Y
1+23:Y2=Y2+23:GOTO1650
1410 GB$="V":IFEC(G+1,1)=EC(G+1,2)THE
NY1=Y1-12:X1=40ELSEY1=Y2-12:X1=36
1420 Y2=Y1-5:DRAW"BM=X1;,=Y1;C=CA;XHO
$;":H$="V":GOSUB1660:X2=X1+17:X1=X1+1
7:GOTO1650
1430 IFDH$<>"V"THEN1450
1440 IFJU=AJ(1)THENDRAW"BM=X3;,=Y3;C=
CA;XHO$;":H$="V":GOSUB1660:Y4=Y3-23:Y
3=Y3-12:GOTO1650ELSEDRAW"BM=X4;,=Y4;C
=CA;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:Y3=Y4-12:
Y4=Y4-23:GOTO1650
1450 IFDG$<>"V"THEN1520
1460 IFJU=AJ(1)THEN1500
1470 IFX3>=63THENDRAW"BM=X3;,=Y3;C=CA
;XHO$;":H$="V":GOSUB1660:X3=X3-17:X4=
X3+8:GOTO1650
1480 DH$="V":X4=X3+17:X3=X4-4:IFEC(D-
1,1)=EC(D-1,2)THENY4=Y4-12ELSEY4=Y3-2
3
1490 DRAW"BM=X4;,=Y4;C=CA;XVE$;":H$="
F":GOSUB1660:Y3=Y4-12:Y4=Y3-11:GOTO16
50
1500 IFX4>=55THENDRAW"BM=X4;,=Y4;C=CA
;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:X4=X4-9:X3=X
4-8:GOTO1650
1510 DH$="V":X3=X3+17:X4=X3+5:Y3=Y3-1
2:DRAW"BM=X3;,=Y3;C=CA;XHO$;":H$="V":
GOSUB1660:Y3=Y3-12:Y4=Y3-11:GOTO1650
1520 IFDB$<>"V"THEN1590
1530 IFJU=AJ(1)THEN1570
1540 IFY4<=100THENDRAW"BM=X4;,=Y4;C=C
A;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:Y4=Y4+23:Y3
=Y4:GOTO1650
1550 DG$="V":IFEC(D-1,1)=EC(D-1,2)THE
NX3=X3-17ELSEX3=X4-17
1560 Y3=Y3-12:Y4=Y3-5:DRAW"BM=X3;,=Y3
;C=CA;XHO$;":H$="V":GOSUB1660:X3=X3-1
7:X4=X3+8:GOTO1650
1570 IFY3<=110THENDRAW"BM=X3;,=Y3;C=C
A;XHO$;":H$="V":GOSUB1660:Y4=Y3+12:Y3
=Y4:GOTO1650
1580 DG$="V":X4=X4-9:X3=X4-8:Y3=Y4-12
:Y4=Y4-23:DRAW"BM=X3;,=Y3;C=CA;XHO$;"
:H$="V":GOSUB1660:X4=X4-9:X3=X4-8:GOT
O1650
1590 IFJU=AJ(1)THEN1630
1600 IFX3<=214THENDRAW"BM=X3;,=Y3;C=C
A;XHO$;":H$="V":GOSUB1660:X3=X3+17:X4
=X3:GOTO1650
1610 DB$="V":X4=X4-9:X3=X4-4:IFEC(D-1
,1)=EC(D-1,2)THENY4=Y4+23ELSEY4=Y4+18
1620 DRAW"BM=X4;,=Y4;C=CA;XVE$;":H$="
F":GOSUB1660:Y4=Y4+23:Y3=Y4:GOTO1650
1630 IFX4<=222THENDRAW"BM=X4;,=Y4;C=C
A;XVE$;":H$="F":GOSUB1660:X3=X3+9:X4=
X3:GOTO1650
1640 DB$="V":X4=X4-9:X3=X4-4:Y4=Y3+12
:DRAW"BM=X4;,=Y4;C=CA;XVE$;":H$="F":G
OSUB1660:Y4=Y4+23:Y3=Y4
1650 RETURN
1660 IFH$="V"THEN1680
1670 IFGA$="V"THENX=X2:Y=Y2:PR=JU:SE=
AJ(1):GOTO1800ELSEX=X4:Y=Y4:IFDH$="V"
THENPR=AJ(1):SE=JU:GOTO1800ELSEPR=JU:
SE=AJ(1):GOTO1800
1680 IFGA$="V"THENX=X1:Y=Y1:PR=JU:SE=
AJ(1)ELSEX=X3:Y=Y3:IFDG$="V"THENPR=AJ
(1):SE=JUELSEPR=JU:SE=AJ(1)
1690 IFPR=6THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+4,Y+2):PSET(X+4,Y+3):PSE
T(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSET(X+2,Y+8
):PSET(X+2,Y+9):PSET(X+4,Y+8):PSET(X+
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

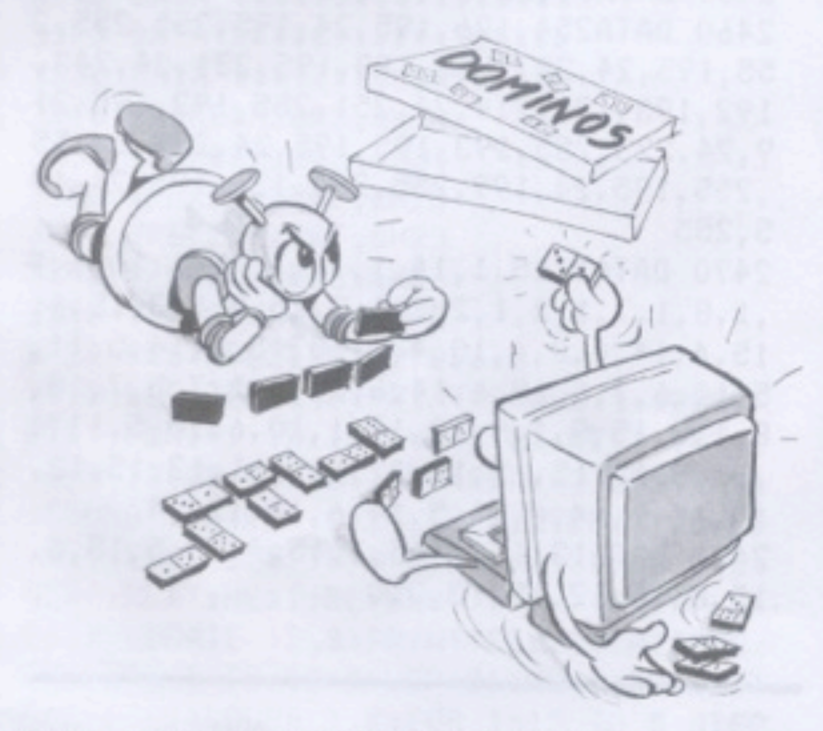
```
4,Y+9):PSET(X+6,Y+8):PSET(X+6,Y+9):GO
TO1740
1700 IFPR=5THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSE
T(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9):PSET(X+6,Y+8
):PSET(X+6,Y+9):PSET(X+4,Y+5):PSET(X+
4,Y+6):GOTO1740
1710 IFPR=4THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSE
T(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9):PSET(X+6,Y+8
):PSET(X+6,Y+9):GOTO1740
1720 IFPR=3THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+4,Y+5):PSET(X+4,Y+6):PSE
T(X+6,Y+8):PSET(X+6,Y+9):GOTO1740
1730 IFPR=2THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+8):PSET(X+6,Y+9)ELSE
IFPR=1THENPSET(X+4,Y+5):PSET(X+4,Y+6)
1740 IFSE=6THENPSET(X+10,Y+2):PSET(X+
10,Y+3):PSET(X+12,Y+2):PSET(X+12,Y+3)
:PSET(X+14,Y+2):PSET(X+14,Y+3):PSET(X
+10,Y+8):PSET(X+10,Y+9):PSET(X+12,Y+8
):PSET(X+12,Y+9):PSET(X+14,Y+8):PSET(
X+14,Y+9):GOTO1900
1750 IFSE=5THENPSET(X+10,Y+2):PSET(X+
10,Y+3):PSET(X+14,Y+2):PSET(X+14,Y+3)
:PSET(X+10,Y+8):PSET(X+10,Y+9):PSET(X
+14,Y+8):PSET(X+14,Y+9):PSET(X+12,Y+5
):PSET(X+12,Y+6):GOTO1900
1760 IFSE=4THENPSET(X+10,Y+2):PSET(X+
10,Y+3):PSET(X+14,Y+2):PSET(X+14,Y+3)
:PSET(X+10,Y+8):PSET(X+10,Y+9):PSET(X
+14,Y+8):PSET(X+14,Y+9):GOTO1900
1770 IFSE=3THENPSET(X+10,Y+2):PSET(X+
10,Y+3):PSET(X+12,Y+5):PSET(X+12,Y+6)
:PSET(X+14,Y+8):PSET(X+14,Y+9):GOTO19
00
1780 IFSE=2THENPSET(X+10,Y+2):PSET(X+
10,Y+3):PSET(X+14,Y+8):PSET(X+14,Y+9)
ELSEIFSE=1THENPSET(X+12,Y+5):PSET(X+1
2,Y+6)
1790 GOTO1900
1800 IFPR=6THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSE
T(X+2,Y+5):PSET(X+2,Y+6):PSET(X+6,Y+5
):PSET(X+6,Y+6):PSET(X+2,Y+8):PSET(X+
2,Y+9):PSET(X+6,Y+8):PSET(X+6,Y+9):GO
TO1850
1810 IFPR=5THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSE
T(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9):PSET(X+6,Y+8
):PSET(X+6,Y+9):PSET(X+4,Y+5):PSET(X+
4,Y+6):GOTO1850
1820 IFPR=4THENPSET(X+2,Y+2):PSET(X+2
,Y+3):PSET(X+6,Y+2):PSET(X+6,Y+3):PSE
T(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9):PSET(X+6,Y+8
):PSET(X+6,Y+9):GOTO1850
1830 IFPR=3THENPSET(X+6,Y+2):PSET(X+6
,Y+3):PSET(X+4,Y+5):PSET(X+4,Y+6):PSE
T(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9):GOTO1850
1840 IFPR=2THENPSET(X+6,Y+2):PSET(X+6
,Y+3):PSET(X+2,Y+8):PSET(X+2,Y+9)ELSE
IFPR=1THENPSET(X+4,Y+5):PSET(X+4,Y+6)
1850 IFSE=6THENPSET(X+2,Y+13):PSET(X+
2,Y+14):PSET(X+6,Y+13):PSET(X+6,Y+14)
:PSET(X+2,Y+16):PSET(X+2,Y+17):PSET(X
+6,Y+16):PSET(X+6,Y+17):PSET(X+2,Y+19
):PSET(X+2,Y+20):PSET(X+6,Y+19):PSET(
X+6,Y+20):GOTO1900
1860 IFSE=5THENPSET(X+2,Y+13):PSET(X+
2,Y+14):PSET(X+6,Y+13):PSET(X+6,Y+14)
:PSET(X+2,Y+19):PSET(X+2,Y+20):PSET(X
+6,Y+19):PSET(X+6,Y+20):PSET(X+4,Y+16
):PSET(X+4,Y+17):GOTO1900
1870 IFSE=4THENPSET(X+2,Y+13):PSET(X+
2,Y+14):PSET(X+6,Y+13):PSET(X+6,Y+14)
:PSET(X+2,Y+19):PSET(X+2,Y+20):PSET(X
+6,Y+19):PSET(X+6,Y+20):GOTO1900
1880 IFSE=3THENPSET(X+6,Y+13):PSET(X+
6,Y+14):PSET(X+4,Y+16):PSET(X+4,Y+17)
:PSET(X+2,Y+19):PSET(X+2,Y+20):GOTO19
00
1890 IFSE=2THENPSET(X+6,Y+13):RSET(X+
6,Y+14):PSET(X+2,Y+19):PSET(X+2,Y+20)
ELSEIFSE=1THENPSET(X+4,Y+16):PSET(X+4
,Y+17)
1900 RETURN
1910 CPT(MA)=CPT(MA)-1:IFCPT(MA)=0THE
NFORI=1TO7:J(MA,I,1)=7:J(MA,I,2)=7:NE
XT:GOTO2040
1920 IFMA=1THENAP(3,1)=AJ(1):AP(4,2)=
AJ(1):GOTO1940ELSEIFMA=2THENAP(4,1)=A
J(1):AP(1,2)=AJ(1):GOTO1940
1930 IFMA=3THENAP(1,1)=AJ(1):AP(2,2)=
AJ(1)ELSEAP(2,1)=AJ(1):AP(3,2)=AJ(1)
1940 TA(AJ(1))=TA(AJ(1))+1:OC(MA,AJ(1
))=OC(MA,AJ(1))-1:IFAJ(1)<>JUTHENTA(J
U)=TA(JU)+1:OC(MA,JU)=OC(MA,JU)-1
1950 IFJU=DGANDJU<>DDTHENDG=AJ(1):EC(
G,1)=JU:EC(G,2)=AJ(1):G=G-1:GOTO1980
1960 IFJU=DDANDJU<>DGTHENDD=AJ(1):EC(
D,1)=JU:EC(D,2)=AJ(1):D=D+1:GOTO1980
1970 IFGA$="V"THENDG=AJ(1):EC(G,1)=JU
:EC(G,2)=AJ(1):G=G-1ELSEDD=AJ(1):EC(D
,1)=JU:EC(D,2)=AJ(1):D=D+1
1980 FORK=1TO7:D(K)=7:NEXT:K=1:B7$="F
"
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

```
1990 IFJ(MA,K,1)=JUTHEN2020
2000 IFJ(MA,K,2)<>JUTHEN2030
2010 IFJ(MA,K,1)=AJ(1)THENJ(MA,K,1)=7
:J(MA,K,2)=7:B7$="V":GOTO2030ELSE2030
2020 IFJ(MA,K,2)=AJ(1)THENJ(MA,K,1)=7
:J(MA,K,2)=7:B7$="V"
2030 IFB7$="F"THENK=K+1:IFK<8THEN1990
2040 RETURN
2050 IFPA=4THEN2080
2060 IFMA=1THENM1=4:M2=3ELSEM1=MA-1:I
FMA=2THENM2=4ELSEIFMA=3THENM2=1ELSEM2
=2
2070 B(M1,DG)=1:B(M1,DD)=1:DB(M2,DG)=
1:DB(M2,DD)=1:GOTO2100
2080 GOSUB2360:PRINT#1,"Tout le monde
 passe":BEEP:GOSUB2110
```




```
2090 LOCATE1,18:BEEP:INPUT"Voulez-vou
s rejouer O/N ";R$:IFR$<>"O"ANDR$<>"N
"ANDR$<>"o"ANDR$<>"n"THEN2090
2100 RETURN
2110 GA$="F":DG$="F":DH$="F":FORM=2TO
4:J=0:IFCPT(M)=0THENNEXT:GOTO2180
2120 FORI=1TO7:IFJ(M,I,1)=7THENNEXT:G
OTO2170
2130 J=J+1:IFDJ(M,J,1)<>0THENX=DJ(M,J
,1):Y=DJ(M,J,2)ELSE2130
2140 IFM=3THENLINE(X-1,Y-1)-(X+15,Y+8
),CF,BF:DRAW"BM=X;,=Y;C=CA;XHO$;":H$=
"V":AJ(1)=J(3,I,1):JU=J(3,I,2):X3=X:Y
3=Y:GOTO2160
2150 LINE(X-1,Y-1)-(X+7,Y+18),CF,BF:X
4=X-1:Y4=Y-5:DRAW"BM=X4;,=Y4;C=CA;XVE
$;":H$="F":AJ(1)=J(M,I,1):JU=J(M,I,2)
2160 GOSUB1660:NEXT
2170 NEXT
2180 FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB2360:PRIN
T#1,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":BEEP:X$=
INPUT$(1):B1$="F":FORM=1TO4
2190 IFCPT(M)=0THENMM=M:B1$="V":NEXT:
GOTO2230
2200 I=1
2210 IFJ(M,I,1)<>7THENPT(M)=PT(M)+J(M
,I,1)+J(M,I,2)
2220 I=I+1:IFI<8THEN2210ELSENEXT
2230 IFB1$="V"THEN2250ELSEIFPT(1)+PT(
3)<PT(2)+PT(4)THENUT=UT+PT(1)+PT(2)+P
T(3)+PT(4):POKE&HF03B,0:GOTO2260ELSEI
FPT(1)+PT(3)=PT(2)+PT(4)THENUT=UT+PT(
1)+PT(2)+PT(3)+PT(4):CO=CO+PT(1)+PT(2
)+PT(3)+PT(4):POKE&HF03B,255:GOTO2260
2240 CO=CO+PT(1)+PT(2)+PT(3)+PT(4):PO
KE&HF03B,1:GOTO2260
2250 IFMM=1ORMM=3THENUT=UT+PT(1)+PT(2
)+PT(3)+PT(4):POKE&HF03B,0ELSECO=CO+P
T(1)+PT(2)+PT(3)+PT(4):POKE&HF03B,1
2260 U=USR(0):CLOSE#1:COLOR15,4,4:SCR
EEN0:LOCATE1,4:PRINT"SCORE :":LOCATE3
,7:PRINTJ$(1);" and Co. ----> ";UT;"
Pts":LOCATE3,9:PRINT"Equipe M S X ---
-> ";CO;" Pts":RETURN
2270 CLS:LOCATE0,3:PH$=J$(1)+" , est-
ce vous qui voulez jouer (O/N) ":GOSU
B2330:LOCATELPH-DPH,4:INPUTR$:IFR$<>"
O"ANDR$<>"N"ANDR$<>"o"ANDR$<>"n"THEN2
270
2280 IFR$="O"ORR$="o"THENLOCATE0,7:IN
PUT"Gardez-vous la même couleur de ta
pis (O/N) ";R1$:IFR1$<>"O"ANDR1$<>"N"
ANDR1$<>"o"ANDR1$<>"n"THEN2280
2290 IFR$="N"ORR$="n"THENUT=0:CO=0:R1
$="N"
2300 CLS:RETURN
2310 LPH=LEN(PH$):IFLPH<=30THENPRINT#
1,PH$:GOTO2350ELSEDPH=30
2320 IFMID$(PH$,DPH,1)=" "THENPRINT#1
,LEFT$(PH$,DPH):DRAW"BM14,184":PRINT#
1,RIGHT$(PH$,LPH-DPH):GOTO2350ELSEDPH
=DPH-1:GOTO2320
2330 LPH=LEN(PH$):IFLPH<=37THENPRINTP
H$:GOTO2350ELSEDPH=37
2340 IFMID$(PH$,DPH,1)=" "THENPRINTLE
FT$(PH$,DPH):LOCATE0,4:PRINTRIGHT$(PH
$,LPH-DPH)ELSEDPH=DPH-1:GOTO2340
2350 RETURN
2360 LINE(8,176)-(255,191),CF,BF:COLO
RCA:DRAW"BM14,176":RETURN
2370 '
```

JEU DE DOMINOS

d'Yves VINCENT

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 17 Ko

```
2380 DATA00,3E,E2,32,E0,F3,CD,72,00,3
E,0F,32,E9,F3,3E,01,32,EA,F3,32,EB,F3
,CD,62,00,AF,CD,C3,00,21,0B,EF,11,00,
38,01,A0,00,CD,5C,00,21,CB,EF,11,A0,3
8,01,20,00,CD,5C,00,3A,3B,F0,FE,FF,CA
,0A,EF,FE,01,CA,4E,EE,11,0B,F0,C3,51,
EE,11,23,F0,21,00,1B,06,18
2390 DATA1A,CD,4D,00,23,13,10,F8,0E,0
0,11,7A,00,00,D5,79,F5,11,80,38,01,20
,00,FE,01,CA,84,EE,21,8B,EF,CD,5C,00,
21,CB,EF,11,A0,38,01,20,00,C3,93,EE,2
1,AB,EF,CD,5C,00,21,EB,EF,11,A0,38,01
,20,00,CD,5C,00,21,00,1B,11,04,00,06,
05,F1,F5,FE,01,CA,B3,EE,CD
2400 DATA4A,00,D6,07,CD,4D,00,19,10,F
5,C3,BE,EE,CD,4A,00,C6,07,CD,4D,00,19
,10,F5,21,01,1B,06,04,CD,4A,00,C6,05,
CD,4D,00,19,10,F5,21,11,1B,F1,F5,FE,0
1,CA,E0,EE,CD,4A,00,C6,07,C3,E5,EE,CD
,4A,00,C6,03,CD,4D,00,21,15,1B,CD,4A,
00,C6,05,CD,4D,00,F1,EE,01
2410 DATA4F,C5,01,00,55,0B,78,FE,00,2
0,FA,C1,D1,1D,7B,FE,00,C2,63,EE,C9,FF
,80,80,98,98,80,80,81,81,80,80,98,98,
80,80,FF,FF,01,01,19,19,01,01,81,81,0
1,01,19,19,01,01,FF,FF,80,80,98,98,80
,80,81,81,80,80,80,80,80,80,FF,FF,01,
01,01,01,01,01,81,81,01,01
2420 DATA19,19,01,01,FF,00,00,00,02,8
7,FF,FD,C1,01,07,06,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,80,80,80,B0,70,80,C0,C0,
00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,01,0D,0
E,00,01,01,00,00,00,00,00,00,40,E1,FF
,BF,83,80,E0,60,00,00,00,00,00,0F,0F,
0F,0E,0E,0E,0E,0C,0C,0C,48
2430 DATAF8,F0,C0,C0,80,FE,FF,1F,07,0
E,1C,18,30,20,76,7C,80,00,00,00,00,07
,CF,9F,9F,BE,FC,F0,E0,C0,00,00,00,00,
00,00,00,F0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E
0,60,60,60,60,70,7F,00,00,80,40,20,3F
,1F,1F,0E,06,05,02,01,00,00,00,00,1C,
1C,1F,1C,EF,F0,F0,38,18,28
2440 DATA50,20,00,00,00,00,20,40,40,4
0,3F,1F,1F,3C,58,90,20,40,00,00,00,00
,1C,1C,1F,1F,EE,F0,F0,78,2C,16,09,00,
00,00,00,4A,1D,00,08,59,1D,04,03,5A,2
C,08,03,5A,0E,0C,03,69,1B,10,07,6B,FC
,14,0B,4A,0B,00,08,59,0B,04,03,5A,1A,
08,03,5A,FC,0C,03,69,09,10
2450 DATA07,6B,34,14,0B
2460 DATA254,126,195,24,195,255,255,2
55,195,24,227,255,193,195,231,24,243,
192,193,195,219,24,251,255,193,195,21
9,24,223,255,193,195,195,24,207,3,255
,255,195,24,199,255,254,126,195,24,19
5,255
2470 DATA1,15,1,14,1,13,1,11,1,10,1,9
,1,8,1,7,1,3,1,2,2,1,2,15,3,1,3,15,4,
15,4,14,4,8,4,10,4,11,5,15,5,14,5,11,
5,10,6,7,6,15,6,14,6,10,7,1,7,5,7,10,
8,1,8,15,9,1,9,12,10,1,10,6,10,5,11,1
,11,5,12,15,12,14,12,1,13,1,13,15,13,
10,14,1,14,4,14,5,14,6,14,12,14
2480 DATA13,15,1,15,2,15,4,15,5,15,6,
15,8,15,12,15,13,0,0
```



Faites-nous parvenir vos programmes sur cassette, sauvegardés plusieurs fois sur les deux faces, ou sur disquette 5"1/4 ou 3"1/2. Ils doivent être accompagnés d'une notice détaillée, de votre photo (le format carte d'identité convient parfaitement) et d'une courte présentation de vos activités, de vos loisirs, de vous-même. Ne programmez aucune protection afin qu'ils soient facilement listés. Il est en conséquent inutile de joindre un listing à votre envoi. Pour les programmes en langage machine, n'oubliez pas de nous envoyer une copie du source. Avant de l'expédier, vérifiez une dernière fois son bon fonctionnement. Nous publierons périodiquement la liste des programmes retenus par la rédaction. Dans la mesure du possible, nous vous informons par courrier de notre décision ou des modifications à apporter à votre programme.
Les programmes déjà parus dans d'autres magazines ou livres seront exclus systématiquement.

Voici notre adresse:
MIEVA-PRESSE, *MICROS MSX*, Programmes,
95, rue des Moines - 75017 PARIS



LIVE'S BALL

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,8 Ko

de Frédéric PUTEAUX

SUITE DE LIVE'S BALL

Voici la suite du programme LIVE'S BALL dont la première partie avait été publiée dans le N° 2 de MICROS ID, pages 43 à 47.

```
3210 DATA"U ç*  *****  *ç G
3220 DATA"S ç***ç***ç***ç E
3230 DATA"  **************
3240 DATA"  **ç********ç**
3250 DATA" ****** * ******
3260 DATA"**ç**** * ****ç**
3270 DATA"*****************
3280 DATA"ç*****çççç*****ç
3290 DATA"******     ******
3300 DATA"**ç****   ****ç**
3310 DATA"*****************
3320 DATA"****ç*******ç****
3330 DATA"*******ççç*******
3340 VPOKE&H200D,&H54
3350 VPOKE&H200C,&H34
3360 VPOKE&H200E,&H25
3370 VPOKE&H200F,&H23
3380 VPOKE&H2005,&HC
3390 VPOKE&H2010,&HFC
3400 RESTORE3120:GOTO1070
3410 LOCATE 11,0:PRINT"BONUS : 10000
PTS":FORI=1 TO 10:A=USR(0):NEXT:V=V+1
:S=S+10000:GOSUB 1280:FORK=3TO0STEP-1
:SOUND 1,K:FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUND
 8,I:FORJ=255 TO 0 STEP -8:SOUND 0,J:
NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
3420 LOCATE 12,0:PRINT"FELICITATIONS
!":FORI=1 TO 10:A=USR(0):NEXT:FORK=3T
O0STEP-1:SOUND 1,K:FOR I=15 TO 0 STEP
-1:SOUND 8,I:FORJ=255 TO 0 STEP -8:SO
UND 0,J:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
3430 DATA *çççççççççççççç*
3440 DATA *çabbiabbbiabbiç*
3450 DATA *çyççhyçççhyççhç*
3460 DATA *çxqqpxqqqpxqqpç*
3470 DATA *ç    abbbi    ç*
3480 DATA *çççç yçççh çççç*
3490 DATA *ç    xqqqp    ç*
3500 DATA *çabbiabbbiabbiç*
3510 DATA *çyççhyçççhyççhç*
3520 DATA *çxqqpxqqqpxqqpç*
3530 DATA çç    abbbi    çç
3540 DATA çabbi yçççh abbiç
3550 DATA çyççh xqqqp yççhç
3560 DATA çxqqp       xqqpç
3570 DATA çabbbbbbbbbbbbbiç
3580 DATA çyabbbbbbbbbbbihç
3590 DATA çyyabbbbbbbbbihhç
3600 DATA çyyyçççççççççhhhç
3610 DATA çyyxqqqqqqqqqphhç
3620 DATA çyxqqqqqqqqqqqphç
3630 DATA çxqqqqqqqqqqqqqpç
3640 DATA ççççççççççççççççç
3650 VPOKE&H200D,&H54
3660 VPOKE&H200C,&H34
3670 VPOKE&H200E,&H25
3680 VPOKE&H200F,&H23
3690 VPOKE&H2005,&HC
3700 VPOKE&H2010,&HFC
3710 RESTORE3430:GOTO1070
3720 DATA ççççççççççççççççç
3730 DATA çabibbbbbbbbbabiç
3740 DATA çyçhbbbbbbbbbyçhç
3750 DATA çyçhbbççbççbbyçhç
3760 DATA çyçhbbbbbbbbbyçhç
3770 DATA çyçhbçbbçbbçbyçhç
3780 DATA çyçhbbbbbbbbbyçhç
3790 DATA çyçhabbbbbbbiyçhç
3800 DATA çyçhyçhyçhyçhyçhç
3810 DATA çyçhyçhyçhyçhyçhç
3820 DATA çyçhyçhyçhyçhyçhç
3830 DATA çyçhyçhyçhyçhyçhç
3840 DATA çyçhyçhyçhyçhyçhç
3850 DATA çyçhxqqqqqqqpyçhç
3860 DATA çyçhqqqqqqqqqyçhç
3870 DATA çyçhqqqqqqqqqyçhç
3880 DATA çyçhqçqqçqqçqyçhç
3890 DATA çyçhqqqqqqqqqyçhç
3900 DATA çyçhqqççqççqqyçhç
3910 DATA çyçhqqqqqqqqqyçhç
3920 DATA çxqpqqqqqqqqqxqpç
3930 DATA çççççççççççç¢ççççç
3940 VPOKE&H200C,&H2A
3950 VPOKE&H200D,&HBA
3960 VPOKE&H200E,&H3B
3970 VPOKE&H200F,&H32
3980 VPOKE&H2005,&HC
3990 VPOKE&H2010,&H7C
4000 RESTORE3720:GOTO1070
4010 PUTSPRITE1,(E1,E2),C9,0:C9=C9+1:
C9=(C9 MOD14)+2
4020 E1=E1+(E1>A)*.3-(E1<A)*.3
4030 E2=E2+(E2>B)*.3-(E2<B)*.3
4040 ON SPRITE GOSUB 4160
4050 RETURN
4060 INTERVALOFF:V=V-1:MO=0
4070 SOUND 8,0:SOUND 9,0
4080 PLAY"M9000S8T32O2L32C.C.CC.E.DD.
CC.O1B.O2C..","V15T32L32O2C.C.CC.E.DD
.CC.O1B.O2C."
```

LIVE'S BALL

de Frédéric PUTEAUX

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,8 Ko

```
4090 IFPLAY(0)<>0 THEN 4090
4100 PUTSPRITE0,(0,209)
4110 PUTSPRITE1,(128,209)
4120 IF V>=0 THEN 470
4130 DEFUSR=&HD200:POKE&HD102,1:FORI=0TO14:A=USR(0):NEXT:LOCATE 14,0:PRINT "GAME  OVER":FOR I=0 TO 10:A=USR(0):NEXT
4140 DEFUSR=&H156:A=USR(0):IF S>HI THEN HI=S
4150 S=0:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4150 ELSE 440
4160 SPRITEOFF:MO=1:RETURN
4170 K1=PEEK(&HF3DC):K2=PEEK(&HF3DD):RETURN
4180 POKE&HF3DC,K1:POKE&HF3DD,K2:RETURN
4190 DATA 1E,E9,01,26,02,79,C9
4200 RESTORE 4190:FOR I=&HD700 TO &HD706:READA$:POKEI,VAL("&h"+A$):NEXT
4210 POKE&HFDCC,&HC3
4220 POKE&HFDCD,&H0
4230 POKE&HFDCE,&HD7
4240 RETURN
4250 COLOR 10,0,0:SCREEN 2,0,0
4260 FOR I=0 TO 96:SOUND0,0:SOUND 1,I:SOUND 2,0:SOUND 3,I*2:SOUND 8,15:SOUND9,15:LINE(120-I,I)-(135+I,I*1.1+7),10,BF:LINE(120-I,I)-(135+I,I),4,BF:IF INT(I/8)=I/8 THEN LINE (120-I,I)-(135+I,I),13,BF:BEEP
4270 NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
4280 FOR I=0 TO 71:LINE(120-I,I)-(135+I,I),1,BF:NEXT
4290 A$="MICRO MSX PRESENTE :"
4300 FOR I=1 TO LEN(A$):BEEP:DRAW "BM"+STR$(122-LEN(A$)*3+I*6)+",100":COLOR 15:PRINT#1,MID$(A$,I,1):NEXT
4310 A$="LIVE'S BALL"
4320 FOR I=1 TO LEN(A$):BEEP:FOR J=0 TO 2:DRAW"BM"+STR$(112-LEN(A$)*8+I*16+J)+",128":COLOR I MOD 2+2:PRINT#1,MID$(A$,I,1):NEXT:NEXT
4330 COLOR ,,15:SOUND 6,31:SOUND 7,199:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,255:SOUND 12,128:SOUND 13,9
4340 A$="(C)1986 par Frédéric PUTEAUX & MICRO-MSX."
4350 FORI=1TOLEN(A$):DRAW"BM"+STR$(I*6)+",184":COLOR 15:PRINT#1,MID$(A$,I,1):NEXT
4360 DEFUSR=&H156:A=USR(0):COLOR ,,0
4370 FOR I=0 TO 1000:NEXT
4380 FOR I=0 TO 1000:A$=INKEY$:IFA$="" THEN NEXT
4390 COLOR 1,1,1
4400 SCREEN 1,0:KEY OFF
4410 WIDTH 32
4420 PRINTTAB(10)"LIVE'S BALL"
4430 PRINT:PRINT"Vous contrôlez    une  balle  autravers  de  décors  accidentés."
4440 PRINT:PRINT"Pour vous déplacer, il vous fau-dra donc jouer avec le centre degravité de la balle."
4450 PRINT:PRINT"Bonne chance, et bons scores..."
4460 PRINT:PRINT"Ce jeu se joue avec un joystick,ou à l'aide du clavier..."
4470 PRINT:PRINT"Pressez une touche pour jouer."
4480 COLOR 10,1
4490 DEFUSR=&H156:A=USR(0)
4500 A$=INKEY$:IFA$="" THEN 4500 ELSE RETURN
4510 RETURN
```



KIOSK'INFO

Il est très important d'utiliser le "bon" bon de commande, c'est-à-dire celui qui correspond au dernier numéro sorti. A chaque nouveau MICROS MSX, certains prix bougent, des articles disparaissent, de nouveaux sont référencés. Nous ne traitons que les bons de commande correspondant au numéro en cours. Ceux des anciens numéros sont périmés.
Nous rappelons que la vente des produits du KIOSQUE par correspondance sont réservés à nos lecteurs français et belges. Pour la FRANCE vous devez consulter les pages 29, 30, 32, 33, 55, 57, 58 et pour la BELGIQUE les pages 31 et 57 (liste, prix et bon de commande).
Chaque article comporte une référence que vous devez scrupuleusement indiquer dans votre bon de commande. Les références comportant un A sont

réservées aux lecteurs abonnés aux magazines MICROS ID, MICROS MSX ou aux Cassettes Listings. En effet, ceux-ci bénéficient de remises importantes sur les prix (colonne "prix abo."). Le prix des livres est fixe. En contre-partie les abonnés n'ont pas à payer les frais d'expédition pour chaque livre commandé.

Pour connaître le contenu des produits suivants :

Disquette Listings N° 1, Cassettes Listings N° 4-5, N° 6, N° 7, N° 8, Cassette (ou disquette) hors-série "Fly-Boat & Intérieur", les magazines STANDARD MSX N° 2, N° 3, MICROS MSX N° 4, N° 5, N° 6, N° 7, MICROS ID N° 1, N° 2, consulter les pages 78 et 79 de MICROS MSX N° 7.

MICROS ID N° 3 (voir les pages 28 et 29 de ce numéro), Cassettes (ou disquettes) hors-série "Docteur Galaxie & Daisy texte", "ID Man & Magic Graphic" et "Octopuss" (voir la page 29 de ce numéro).

LE KIOSQUE, QUOI DE NEUF ?

- Côté nouveaux services : une innovation intéressante... vous pouvez être digitalisé (ou vos meilleures photos), pour cela consultez la page 32 et utilisez exclusivement le coupon de cette page.
- Côté "digithèque" : 3 nouvelles séries d'images digitalisées, soit une quarantaine au total à des prix si accessibles que c'est presqu'un cadeau (consultez la page 33).
- Côté Cassettes Listings : une baisse de prix générale, une nouveauté la Cassette N° 9 (voir contenu ci-dessous).
- Côté Disquettes : les cassettes listings et hors-séries sur disquettes, ainsi la Disquette N° 2 contient les programmes de la Cassette N° 4-5, la Disquette N° 3 ceux de la Cassette N° 6, la Disquette N° 4 ceux de la Cassette N° 7, la Disquette N° 5 ceux de la cassette N° 8, la Disquette N° 6 ceux de la Cassette N° 9 et enfin la disquette N° 7 reprend un grand nombre d'utilitaires parus depuis le N° 1 de STANDARD MSX, plus quelques programmes exclusifs.
- Côté Tee-Shirts, les soldes d'été... profitez-en !

EN VOIE DE DISPARITION...

STANDARD MSX N° 2 sera bientôt épuisé, ainsi que les Cassettes Listings N° 4-5 et hors-série "Fly-Boat & Intérieur", et les Tee-Shirts. Pas de rééditions pour ces articles.

■ CASSETTES ET DISQUETTES LISTINGS (MICROS MSX / MICROS ID):

001 - Disquette Listings MSX N° 1	70 F	A001 - prix abo..	60 F
002 - Cassette Listings MSX N° 4-5	59 F	A002 - prix abo..	49 F
302 - Disquette Listings MSX N° 2	70 F	A302 - prix abo..	60 F
003 - Cassette Listings MSX N° 6	59 F	A003 - prix abo..	49 F
303 - Disquette Listings MSX N° 3	70 F	A303 - prix abo..	60 F
004 - Cassette Listings MSX N° 7	59 F	A004 - prix abo..	49 F
304 - Disquette Listings MSX N° 4	70 F	A304 - prix abo..	60 F
005 - Cassette Listings MSX N° 8	59 F	A005 - prix abo..	49 F
305 - Disquette Listings MSX N° 5	70 F	A305 - prix abo..	60 F
006 - Cassette Listings MSX N° 9	59 F	A006 - prix abo..	49 F
306 - Disquette Listings MSX N° 6	70 F	A306 - prix abo..	60 F
330 - Disquette Listings MSX N° 7 (utilitaires)	80 F	A330 - prix abo..	70 F
007 - Cassette MSX Fly-Boat & Intérieur	51 F	A007 - prix abo..	41 F
307 - Disquette MSX Fly-Boat & Intérieur	70 F	A307 - prix abo..	60 F
008 - Cassette MSX Dct Galaxie & Daisy Texte	51 F	A008 - prix abo..	41 F
308 - Disquette MSX Dct Galaxie & Daisy Texte	70 F	A308 - prix abo..	60 F
009 - Cassette MSX ID Man & Magic Graphic	69 F	A009 - prix abo..	59 F
309 - Disquette MSX ID MAN & Magic Graphic	70 F	A309 - prix abo..	60 F
010 - 2 Disquettes Images Digitalisées SERIE N° 1	75 F	A010 - prix abo..	65 F
311 - 2 Disquettes Images Digitalisées SERIE N° 2	75 F	A311 - prix abo..	65 F
312 - 2 Disquettes Images Digitalisées SERIE N° 3	75 F	A312 - prix abo..	65 F
313 - 2 Disquettes Images Digitalisées SERIE N° 4	75 F	A313 - prix abo..	65 F
300 - Disquette MSX Octopuss	99 F	A300 - prix abo..	89 F

• Promotions du N° 8:

320 - Les 6 cassettes références 002, 003, 004, 005, 006, 007 accompagnées d'un Tee-Shirt gratuit	299 F	A320 - prix abo..	269 F
321 - Les 5 cassettes références 005, 006, 007, 008,009 accompagnées d'un Tee-Shirt gratuit	259 F	A013 - prix abo..	230 F
322 - Les 3 cassettes références 002, 003, 004	155 F	A014 - prix abo..	135 F
323 - Les 4 disquettes Listings N° 1, 2, 3, 4 références 001 + 302 + 303 + 304	240 F	A323 - prix abo..	205 F
314 - Les 4 série (8 disquettes) d'images digitalisées: 010 + 311 + 312 + 313	260 F	A314 - prix abo..	230 F

■ LOGICIELS POUR MSX

(K7 pour cassette, C pour cartouche, D pour disquette, J pour manettes)

015 - Alpha Blaster (K7, Arcades)	139 F	A015 - prix abo..	111 F
016 - Anglais 1 (K7, Educ)	185 F	A016 - prix abo..	148 F
017 - Anglais 2 (K7, Educ)	185 F	A017 - prix abo..	148 F
018 - Antartic Adventure (C, Arcades)	200 F	A018 - prix abo..	160 F
019 - Antartic Adventure II (C, Arcades)	230 F	A019 - prix abo..	84 F
020 - Athletic Land (C, Arcades)	200 F	A020 - prix abo..	160 F
021 - Basic 1 (K7, Educ)	172 F	A021 - prix abo..	138 F
022 - Basic 2 (K7, Educ)	172 F	A022 - prix abo..	138 F
023 - Billard Konami (C, simulation)	220 F	A023 - prix abo..	176 F
024 - Boxing Konami (C, simulation)	220 F	A024 - prix abo..	176 F





025 - Butamaru (C, Arcades)	85 F	A025 - prix abo..	68 F
026 - Calcul (C, Educ)	140 F	A026 - prix abo..	112 F
027 - Cartoon (K7, Util)	119 F	A027 - prix abo..	95 F
029 - Circus Charlie (C, Arcades)	180 F	A029 - prix abo..	144 F
030 - Color Pack (K7, Util)	95 F	A030 - prix abo..	76 F
031 - Comic Bakery (C, Arcades)	180 F	A031 - prix abo..	144 F
032 - Coqinn (K7, Arcades)	95 F	A032 - prix abo..	76 F
033 - Dragon Attack (C, Arcades)	85 F	A033 - prix abo..	68 F
034 - Drome (K7, Arcades)	179 F	A034 - prix abo..	143 F
035 - Dunkshot (C, Arcades)	230 F	A035 - prix abo..	184 F
036 - Eddy 2 (C, Util)	200 F	A036 - prix abo..	160 F
037 - Eggerland Mystery (C, Arcades)	200 F	A037 - prix abo..	160 F
504 - Eggerland 2 (C, Arcades)	230 F	A504 - prix abo..	199 F
038 - Exerion (C, Arcades)	185 F	A038 - prix abo..	148 F
039 - Flight Deck (K7, Arcades)	159 F	A039 - prix abo..	127 F
040 - Fruit Search (C, Educ)	85 F	A040 - prix abo..	68 F
041 - Galaga (C, Arcades)	230 F	A041 - prix abo..	184 F
042 - Géographie (K7, Educ)	169 F	A042 - prix abo..	135 F
043 - Goonies (C, Arcades)	220 F	A043 - prix abo..	176 F
044 - Green Beret (C, Arcades)	230 F	A044 - prix abo..	184 F
045 - Heavy Boxing (C, Simulation)	140 F	A045 - prix abo..	112 F
046 - Hole in One (C, Simulation)	140 F	A046 - prix abo..	112 F
047 - Hole in One Pro (C, Simulation)	200 F	A047 - prix abo..	160 F
048 - Hyper Rally (C, Simulation)	230 F	A048 - prix abo..	184 F
049 - Hyper Shot (J)	95 F	A049 - prix abo..	76 F
050 - Hyper Sport 1 (C, Simulation)	200 F	A050 - prix abo..	160 F
051 - Hyper Sport 2 (C, Simulation)	200 F	A051 - prix abo..	160 F
052 - Hyper Sport 3 (C, Simulation)	230 F	A052 - prix abo..	184 F
505 - Inspecteur Z (C, Arcades)	230 F	A505 - prix abo..	199 F
053 - Jet Fighter (K7, Arcades)	149 F	A053 - prix abo..	119 F
054 - King's Valley (C, Arcades)	220 F	A054 - prix abo..	176 F
055 - Knightmare (C, Arcades)	230 F	A055 - prix abo..	184 F
056 - Master Voice Word (K7, Util)	149 F	A056 - prix abo..	119 F
057 - Monkey Academy (C, Arcades)	180 F	A057 - prix abo..	144 F
058 - Mopiranger (C, Arcades)	180 F	A058 - prix abo..	144 F
059 - Mue (C, Util)	115 F	A059 - prix abo..	92 F
060 - Musix (K7, Util)	149 F	A060 - prix abo..	119 F
061 - Mr Ching (C, Arcades)	85 F	A061 - prix abo..	68 F
062 - Nemesis (C, Arcades)	230 F	A062 - prix abo..	184 F
063 - North Sea Helicopter (K7, Aracdes)	159 F	A063 - prix abo..	127 F
064 - North Sea Helicopter (D, Arcades)	185 F	A064 - prix abo..	148 F
065 - Oil'S Well (K7, Arcades)	139 F	A065 - prix abo..	111 F
066 - Olé (K7, Simulation)	139 F	A066 - prix abo..	111 F
067 - Othello Compétition (K7, Stratégie)	185 F	A067 - prix abo..	148 F
068 - Picture Puzzle (C, puzzle)	85 F	A068 - prix abo..	68 F
069 - Ping Pong (C, Arcades)	180 F	A069 - prix abo..	144 F
070 - Pippols (C, Arcades)	230 F	A070 - prix abo..	184 F
503 - Planète mobile (C, Arcades)	230 F	A503 - prix abo..	199 F
500 - Rambo (C, Arcades)	230 F	A500 - prix abo..	199 F
501 - Rambo (Mégarom, C, MSX2)	290 F	A501 - prix abo..	250 F
071 - Road Fighter (C, Arcades)	230 F	A071 - prix abo..	184 F
072 - Roller Ball (C, Simulation)	200 F	A072 - prix abo..	160 F
073 - Sky Jaguar (C, Arcades)	220 F	A073 - prix abo..	176 F
074 - Soccer (C, simulation)	230 F	A074 - prix abo..	184 F
075 - Space Attack (C, Arcades)	85 F	A075 - prix abo..	68 F
502 - Space Camp (C, Arcades)	230 F	A502 - prix abo..	199 F
076 - Space Trouble (C, Arcades)	85 F	A076 - prix abo..	68 F
077 - Super Billard (C, Simulation)	140 F	A077 - prix abo..	112 F
078 - Super Cobra (C, Arcades)	200 F	A078 - prix abo..	160 F
079 - Step Up (C, Arcades)	85 F	A079 - prix abo..	68 F
080 - Super Jeux de Vifi (K7, Arcades)	145 F	A080 - prix abo..	116 F
081 - Super Snake (C, Arcades)	85 F	A081 - prix abo..	68 F
082 - Tennis (C, Simulation)	220 F	A082 - prix abo..	176 F
083 - Time Curb (K7, Arcades)	139 F	A083 - prix abo..	111 F
084 - Time Pilot (C, Arcades)	180 F	A084 - prix abo..	144 F
085 - Track Field 2 (C, Simulation)	200 F	A085 - prix abo..	160 F
086 - Twin Bee (C, Arcades)	230 F	A086 - prix abo..	184 F
087 - Ultra Chess (K7, Echec)	169 F	A087 - prix abo..	135 F
506 - Vampire Killer (C, Arcades)	290 F	A506 - prix abo..	199 F
088 - Yie Ar Kung Fu 1 (C, Arcades)	200 F	A088 - prix abo..	160 F
089 - Yie Ar Kung Fu 2 (C, Arcades)	230 F	A089 - prix abo..	184 F

■ TEE-SHIRT

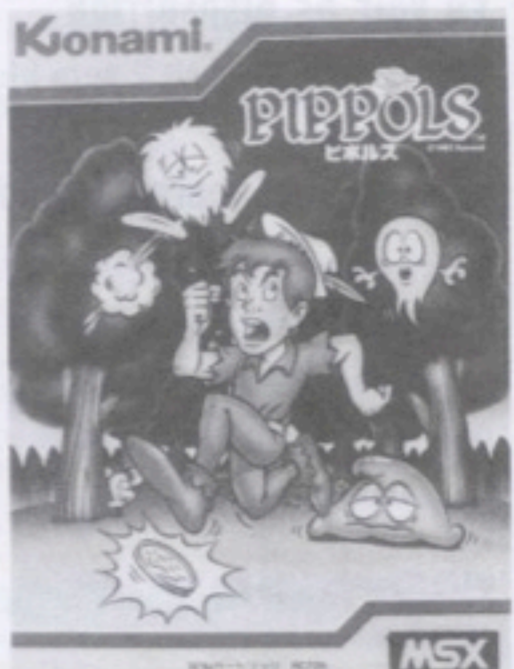
109 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille S	39 F	A109 - prix abo..	29 F
110 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille S	39 F	A110 - prix abo..	29 F
111 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille M	39 F	A111 - prix abo..	29 F
112 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille M	39 F	A112 - prix abo..	29 F
113 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille L	39 F	A113 - prix abo..	29 F
114 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille L	39 F	A114 - prix abo..	29 F
115 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille XL	39 F	A115 - prix abo..	29 F
116 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille XL	39 F	A116 - prix abo..	29 F

• Promotions du N° 8:

117 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 + N° 2	65 F	A117 - prix abo..	50 F

(précisez les tailles choisies pour chaque modèle)









■ MAGAZINES

118 - STANDARD MSX N° 2	22 F	A118 - prix abo..	19 F
119 - STANDARD MSX N° 3	22 F	A119 - prix abo..	19 F
120 - MICROS MSX N° 4	22 F	A120 - prix abo..	19 F
121 - MICROS MSX N° 5	22 F	A121 - prix abo..	19 F
122 - MICROS MSX N° 6	22 F	A122 - prix abo..	19 F
123 - MICROS MSX N° 7	22 F	A123 - prix abo..	19 F
400 - MICROS MSX N° 8	25 F	A400 - prix abo..	22 F
124 - MICROS ID N° 1	22 F	A124 - prix abo..	19 F
125 - MICROS ID N° 2	22 F	A125 - prix abo..	19 F
126 - MICROS ID N° 3	22 F	A126 - prix abo..	19 F

• **Promotions du N° 8:**

401 - STANDARD MSX N° 3 + MICROS MSX N° 4 + N° 5 + N° 6 + N° 7	95 F	A127 - prix abo	81 F
402 - MICROS ID N° 1 + N° 2 + N° 3	61 F	A128 - prix abo	56 F

VENTE DES ARTICLES DU KIOSQUE MICROS MSX EN BELGIQUE

Certains articles du KIOSQUE sont disponibles en BELGIQUE. Il est possible pour nos lecteurs belges de se les procurer directement sur place ou par correspondance à:

PAPETERIE BASTIN MARCHAL, 65 rue Gretry, 4020 LIEGE.
Tel. (41) 43.22.86.
COMMANDE PAR CORRESPONDANCE DE BELGIQUE A BELGIQUE:
Utilisez le bon de commande ci-dessous. Ajoutez 30 FB au montant commandé pour les frais de port et réglez votre commande par virement bancaire sur le **compte SGB N° 2400340029-48.** Prenez la précaution de téléphoner au (41) 43.22.86 avant de passer votre commande pour vous assurer si les articles choisis sont toujours en stock.

Liste des articles MSX disponibles de MICROS MSX N° 8:

■ MAGAZINES:

STANDARD MSX N° 1	150 FB	STANDARD MSX N° 3	150 FB
MICROS MSX N° 4	150 FB	MICROS MSX N° 5	150 FB
MICROS MSX N° 6	161 FB	MICROS MSX N° 7	161 FB
MICROS MSX N° 8	183 FB	MICROS ID N° 1	161 FB
MICROS ID N° 2	161 FB	MICROS ID N° 3	161 FB

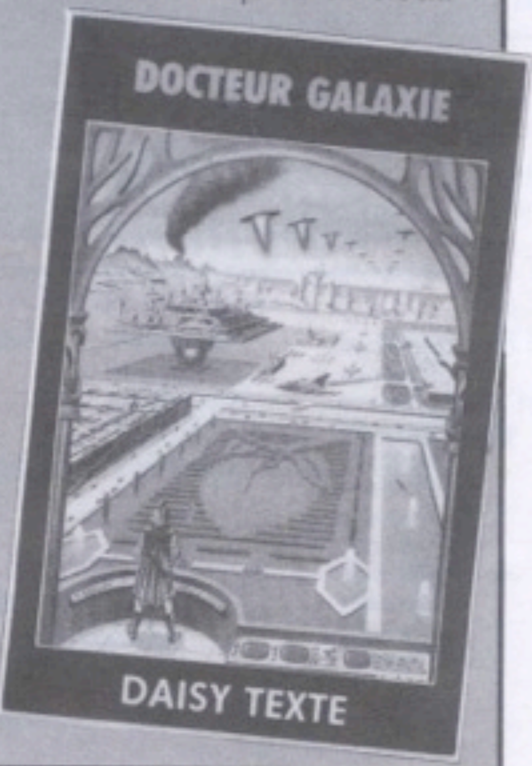
■ CASSETTES ET DISQUETTES MSX:

CASSETTE LISTINGS N° 4-5	440 FB	CASSETTE LISTINGS N° 6	440 FB
CASSETTE LISTINGS N° 7	440 FB	CASSETTE LISTINGS N° 8	440 FB
CASSETTE LISTINGS N° 9	440 FB	CASSETTE FLY-BOAT/INTERIEUR	390 FB
CASSETTE Dct GALAXIE/DAISY T	390 FB	CASSETTE ID MAN/MAGIC GRAPHIC	499 FB
DISQUETTE OCTOPUSS	720 FB	DISQUETTE LISTINGS N° 1	520 FB
DISQUETTE LISTINGS N° 2	520 FB	DISQUETTE LISTINGS N° 3	520 FB
DISQUETTE LISTINGS N° 4	520 FB	DISQUETTE LISTINGS N° 5	520 FB
DISQUETTE LISTINGS N° 6	520 FB	DISQUETTE LISTINGS N° 7	580 FB
DISQUETTE Dct GALAXIE/DAISY T	520 FB	DISQUETTE FLY-BOAT/INTERIEUR	520 FB
DISQUETTE ID MAN/MAGIC GRAPH	520 FB		

2 DISQUETTES IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 1	650 FB
2 DISQUETTES IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 2	650 FB
2 DISQUETTES IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 3	650 FB
2 DISQUETTES IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 4	650 FB

■ LIVRES:

LIVRE DU MSX de Daniel Martin 495 FB LES DESSOUS DU SPECTRAVIDEO .... 495 FB



BON DE COMMANDE POUR LA BELGIQUE

Je désire recevoir les articles suivants (inscrire lisiblement les noms des articles):
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Désignation: .... *Prix:* .... FB
Total de ma commande: .... FB

Je joins mon règlement de........ FB par ....
plus les frais d'expédition, soit:........ FB
NOM........................ PRENOM........................
ADRESSE........................
VILLE........................ CODE POSTAL........
TELEPHONE (Facultatif):........................
DATE: 1987

Signature:

MICROS MSX N° 8

■ LIVRES MSX

De chez VIFI-PSI-CEDIC:

129 - Super Jeux pour MSX	140 F
130 - Le Livre du MSX	110 F
131 - Assembleur et Périphériques des MSX	110 F
132 - MSX en Famille	120 F
133 - La Découverte des MSX	110 F
134 - Clefs pour MSX	150 F
135 - 102 Programmes pour MSX	135 F
136 - Musique sur Yamaha	185 F
137 - Basic MSX: Méthodes Pratiques	120 F
138 - Les Dessous du Spectravidéo	79 F

De chez SYBEX:

139 - MSX, Initiation au Basic	108 F
140 - MSX, Jeux d'Action	49 F
141 - MSX, 56 Programmes	78 F
142 - MSX, Guide du Graphisme	110 F
143 - MSX, Programmes en Langage Machine	78 F
144 - MSX, Guide du Basic	128 F
145 - MSX, Programmation en Assembleur	108 F
146 - MSX, Jeux en Assembleur	78 F
147 - MSX, Routines Graphiques en Assembleur	78 F
148 - MSX, Astrologie, Numérol., Biorythme	98 F
149 - MSX, Techn.Program.des Jeux en Assembleur	98 F
150 - Programmation du Z80	210 F
151 - Applications du Z80	210 F

• CONDITIONS:

- Ces articles sont en vente uniquement par correspondance.
- Les réglements sont par chèque à la commande: aucun mandat et contre-remboursement ne sont acceptés (ni les envois en recommandé).
- Si un article est défectueux, il doit être retourné sous huit jours après réception de la marchandise accompagné du montant défini pour les frais d'expéditions.
- En cas de non réception, toutes réclamations doivent être formulées par écrit dans les quinze jours suivant votre date de commande.

• FRAIS D'EXPEDITION:

Nous préférons que vous joignez des timbres à votre commande pour les frais d'expédition. Si vous ne pouviez vous en procurer, nous acceptons exceptionnellement que vous augmentiez votre réglement du montant que représenterait la fourniture de timbres.
Voici comment fixer le montant en timbres selon la commande:
7 F par cassette Listings (disquette) ou par magazine.
20 F par article commandé comme les livres, les logiciels (cassettes, disquettes, cartouches), les manettes, les Tee-shirts et les coffrets.

Exemples:
- Soit une commande des articles référencés 008 + 009 + 033 + 109 + 125, les frais d'expédition sont de 61 F.
- Soit une commande de la promotion référence 012, les frais d'expédition sont de 42 F.

Découpez ce coupon après avoir rédigé votre commande (photocopie ou copie manuscrite acceptées) et adressez-le à:

MIEVA PRESSE, VPC, 95 rue des Moines, 75017 PARIS.

Je désire recevoir les articles suivants (inscrire lisiblement les références des articles):

Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*	*Référence*	*Prix: F*
Référence	*Prix: F*		
Référence	*Prix: F*	***Total de ma commande:***	***F***

Je joins mon règlement par ☐ *chèque bancaire* ☐ *chèque postal à l'ordre de* ***MIEVA PRESSE*** *et les timbres correspondants au frais d'expédition, soit: .... F*

☐ NON ABONNE ☐ ABONNE A MICROS ID ☐ ABONNE A MICROS MSX ☐ ABONNE AUX CASSETTES

(Précisez votre situation d'abonné, ou de non abonné)

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

TELEPHONE (Facultatif) ....

Date 1987

Signature

BON DE COMMANDE

DERNIÈRES NOUVEAUTÉS

PLANETE MOBILE
MSX

INSPECTEUR Z
MSX

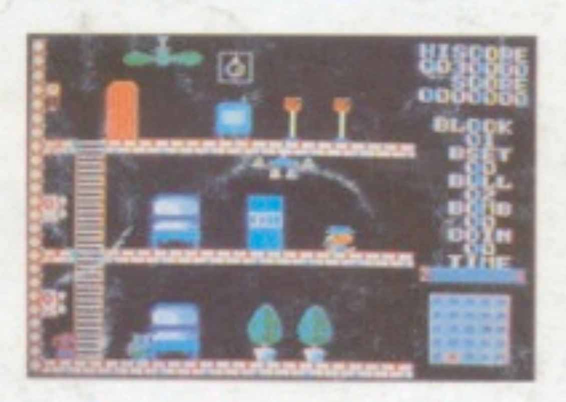
MSX ROM
DUNK SHOT
HAL LABORATORY INC.

PLANETE MOBILE



En l'an 2010, une planète apparaît à 20 années lumière de la Terre. La Fédération Mondiale réagit immédiatement en envoyant une escadre d'astronefs vers la planète.

INSPECTEUR Z



Ancien commando Bérets verts, l'inspecteur Z, aidé de son adjoint Koji, est chargé de récupérer un document secret volé et caché dans un immeuble de cinq étages, défendu par des espions ennemis Kamikaze bien armés.

DUNKSHOT



La simulation du jeu de basketball est au summum avec Dunkshot. Vous êtes l'entraîneur. Formez une équipe performante et défiez votre ordinateur, vous trouverez les mêmes sensations que sur un vrai terrain de basket.

MAUBERT ELECTRONIQUE

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR EXCLUSIF DE HAL LABORATORY INC. POUR L'EUROPE

49, bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Tél. : 43.29.35.85